100 Ponad zapowiedzi

100 STRON PLAYSTATION

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

W tym PLAKAT GIGANT Tekken 3 Resident Evil 2

Cena 5,80 PLN INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

CIOSY

THRILL KILL

WWF WARZONE

15

PROMOCJA

38 RECENZJI

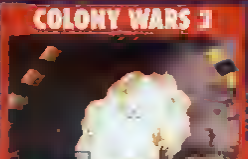
ROGUE TRIP

TEST DRIVE 5

DESTREGA

RELACJA

TOKYO GAME SHOW '98



PLAYSTATION 2 • GAMBLERIADA - JESIEŃ '98 • FILM ZOOBYWA RYNEK • PLAYSTATION POTRAFI NIE KUSZYĆ
G-POLICE 2 • RALLY CROSS 2 • WHITE SCREENÓW Z QUAKE 2

9 771429 172982

Pita

PSX EXTREME
ROK I ... 96

Wydawca:
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 95/110, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 53 28 60, w. 329
tel./fax (0-32) 208 52 19, w. 329
tel./fax (0-32) 780 77 51, w. 329

Redaktor Naczelny:
Wojciech Ociło (Aju)
tel. kom. (0-601) 44 99 01

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Przemysław Sobiski (Mr. Sobra)
tel. kom. (0-601) 47 88 31

Współpracują:
Mateusz Siadecki (Mati)
Andrzej Błaszczyk (Lolo)
Piotr Pyterowicz (Pitrek)
Mirosz Kontkiewicz (Eljot)
Norbert Kwaśniewski (Nadzy)
Tomasz Kostel (HIV)
Artur Salwarowski (MJJ!!)
Tomasz Starek (Star)
Marcin Teller (Mysiaq)
Maciej Żmuda-Adamski (Kell)

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Sobiski

Korekta:
Tomasz Kostel (HIV)
tel. kom. (0-602) 12 72 82

Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
„AEICOM" - Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-602) 76 28 76
e-mail: ablasm@krkh0.hygral.pl
&
Mateusz Wawrzyk (Bull)

Dział prenumeraty:
Mateusz Siadecki
wszelkie uwagi dotyczące prenumeraty i numerów archiwalnych
przyjmowane będą codziennie tylko pocztą (ul. Sokolska 95/110, w 329)
w godzinach 9.00-15.00

Druk:
Poligrafia S.A.
ul. Górna 21, 26-415 Kielce

Dział reklamy:
Sebastian Kaden
tel. kom. (0-602) 60 84 30

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
19501214-2280058345

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam, które mogą być w niniejszym piśmie umieszczane. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść listów, które mogą być w niniejszym piśmie publikowane. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść artykułów sponsorowanych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść artykułów, które mogą być w niniejszym piśmie publikowane. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść artykułów, które mogą być w niniejszym piśmie publikowane. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść artykułów, które mogą być w niniejszym piśmie publikowane.

WSTĘPNIAK

Hi!!!

Witamy ponownie wszystkich Czytelników, tych normalnych i mniej normalnych, w kolejnej odsłonie naszego pokręconego magazynu. W tym miesiącu, zgodnie z tendencjami wydawniczymi gier jest dużo, bardzo dużo. Wiadomo, koniec roku, na dworze robi się zimno i ludziska siedzą w domach. Niestety, większość gier to przeciętniaki, jedynie kilka pozycji wybiło się ponad siódemkę, jednej nawet trafiła się dziewiątka, słusznie zresztą. Jeśli chcecie znać szczegóły - zapraszamy do działu recenzji, w którym znajdziecie prawie 40 pozycji. Jak dotąd to nasz rekord! Z nadchodzących do Redakcji listów wiemy, że bardzo cenicie nasze działy z zapowiedziami, co wzięliśmy sobie do serca i przyłożyliśmy się do nich szczególnie - czeka na Was 14 stron informacji o nadchodzących tytułach. Tak, PlayStation trzyma się wyśmienicie na rynku pomimo silnej konkurencji, więc nie należy się dziwić, że producenci będą jeszcze długo wypuszczać całą masę pozycji. Wracając do lektury, w tym 'Survive' zamieściliśmy listę ciosów do THRILL KILL, WWF WARZONE i jak zwykle TEKKEN 3, po raz ostatni zresztą. Całości dopełnia krótka publicystyka traktująca o możliwościach Graczy w innych regionach naszego globu i oczywiście plakat, tym razem z klasyką TEKKEN 3 i RESIDENT EVIL 2, oba tytuły na Wasze specjalne życzenie.

Z uwagi na ogrom pracy pod koniec ubiegłego miesiąca nie mogliśmy wybrać się na GAMBLERIADĘ, na co skarżyli się telefonicznie nasi Czytelnicy. Sorki, ten numer powinien Wam to zrekompensować. Wysłaliśmy jednak naszego agenta, Kallego, który co prawda był tylko jeden dzionek, ale wszystko obadał i spisał, więc można cokolwiek przeczytać w dziale 'Co Nowego'.

W momencie gdy to czytacie, dostępny jest już (wreszcie) w kioskach nasz PORADNIK PSX EXTREME, o którego tak często dopytywaliście się listownie i telefonicznie. Zapraszamy do zapoznania się z tą pozycją. Oczywiście nie będziemy się tutaj zagłębiać w szczegóły - znajdziecie ich wiele w PORADNIKU.

Zapraszamy wszystkich do skorzystania z trwającej promocji dotyczącej zamówienia prenumeraty, numerów archiwalnych oraz zakupu PORADNIKA. Dodatkowo KAŻDY dotychczasowy prenumerator otrzymał wraz z tym numerem małą niespodziankę. W przyszłym miesiącu na pewno też o czymś pomyślimy.

W sumie to wszystko, co najważniejsze. A teraz udajemy się do naszych ciepłutkich łóżek, co by po 3 dobach w końcu się położyć, by po kilku godzinach snu zacząć testować nowe gry.
Trzymajcie się i do przeczytania za miesiąc!

Redakcja

NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

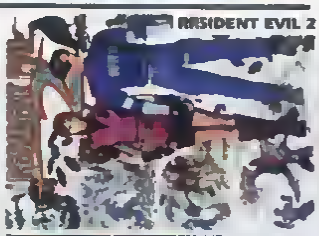
Pita

NASZA OKŁADKA

SPIS TREŚCI

TEST DRIVE 5

OTO NASZE DWA PLAKATY O FORMACIE 56x80 cm



RESIDENT EVIL 2

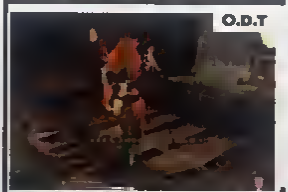
TEKKEN 3

CDOLBOARDERS 3

Wreszcie snowboard wygląda na PSX'ie tak, jak powinien. Śnieg jest ładnie wykonany, krajobraz się nie dorysowuje, zaś sama miodność gry przyciąga przed ekran telewizora, jak magnes.

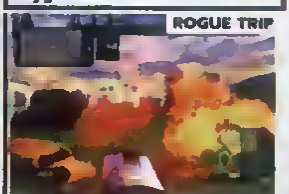
COLONY WARS: VENGEANCE

Nowy CW jest udoskonaloną wersją „jedynki", ale i to zapewnia mu prym w kosmicznych symulatorach na PSX. Najciekawszym bajerem w tej edycji są misje nad planetami.



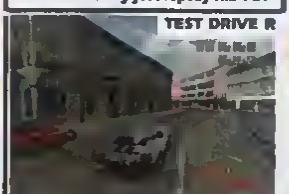
O.D.T

Wszelakie tombraiderowate przygodówki cieszą się dużym zainteresowaniem, nie każda jednak potrafi zbliżyć się kunsztem do oryginału.



ROGUE TRIP

Umarł król, niech żyje król! RT to godny następca serii TWISTED METAL. Jest jeszcze bardziej zwariowany, lepiej wykonany i potrafi zadowolić czterech delikwentów naraz. Czy jest lepszy niż V8?



TEST DRIVE R

Nowy TD nie wnosi sobą nic nowego, ale to wciąż bardzo udana gra wyścigowa. Któż nie lubi ścigać się po ulicach miast?

AKTUALNOŚCI ▶str. 8

Najświeższe wieści ze świata gier na PSX

CO NOWEGO 6
KALEJDOSKOP 14
W PRZYGOTOWANIU 18
DRIVER 18
SOUL CALIBUR 21
SOUL REAVER 20

RECENZJE ▶str. 26

Nasi redaktorzy testują nowe gry

5TH ELEMENT 32
ACTUA TENNIS 64
ALL JAPAN WOMEN PRO WRESTLING .. 81
ALL STAR TENNIS 64
RUGGY 58
C: THE CONTRA ADVENTURE 33
CAPTAIN COMMANDO 80
COOLBOARDERS 3 60
COLONY WARS: VENGEANCE 38
CRITICAL BLOW 80
ORSTERRA 48
DRAGON SEEDS 34
KING OF FIGHTERS '97 30
MR. DOMINO 47
NASCAR '98 44
NHL '99 62
NINJA 86
O.O.T 84
PSYBADEK 88
RALLY THE AFRIKA 43
RETRO 68
ROGUE TRIP 28
RUNNING WILD 48
S.C.A.R.S 40
SHADOW GUNNER 48
UNHOLY WAR 46
TALES OF DESTINY 32
TENCHU 88
TEST DRIVE 5 36
TOCA MAX 2 42
V 2000 88
ZERO DIVIDE 2 81

WSKAZÓWKI ▶str. 54

Podpowiedzi do gier

METAL GEAR SOLID 34,66
RED ALERT RETALIATION 66
..... 72
THRILL KILL 70
TIPS & TRICKS 74
WWF WARZONE 67

TESTY ▶str. 65

Wnikliwe testy nowych peryferiów do PSX

JOYPAD DOUBLE SHOCK 82
JOYSTICK PS FLIGHT FORCE PRO 82
KARTY PAMIĘCI 81

LISTY ▶str. 73

KĄCIK TK3 78
SKRZYNKA 76

WC ▶str. 22

Oklem Mantake czyli

ŻYCIE GRACZA POZA... 22
PLAYSTATION. I CO DALEJ... 24

PSX 2 i 10 milionów polygonów | Jeszcze lepsze FMV? | Zielona konsola
10 najlepiej sprzedających się gier w Japonii | Zdrada CAPCOMU? | TOKYO GAME SHOW '98
Personal Digital Assistant | TV TYLKO O GRACH!!! | Konami ostrzega dystrybutorów
Gamblerlada Jesień '98 | WIPEOUT na kołkach

CO NOWEGO?

PSX 2 i 10 mln. polygonów

Pewna grupa developerska, która pragnie zostać anonimową uchyliła rąbka tajemnicy na temat PlayStation 2. Firma owa zasugerowała, iż pierwsze zestawy Development Kit zostaną udostępnione programistom na początku przyszłego roku. Dodała także, że prawdopodobnie PSX2 będzie posiadał sprzętowy efekt tzw. B-Splining. Opiera się on na tzw. krzywych Beisera (sorki, nie pamiętam, jak się zapisuje to nazwisko). Objaśnienie poniżej ("Dla matematyków"). Potwierdzają się także moje dywagacje na temat sprzętowego bumpmappingu - prawdopodobnie PSX2 będzie w niego wyposażony. Już dzięki tym dwóm bajerom PSX2 będzie mógł wyprawiać cuda w dziedzinie przeliczania obiektów trójwymiarowych w czasie rzeczywistym. A teraz rewelacja chyba większość z Was wie, że PSX może przeliczać ok. 500 tys. polygonów/s. Dreamcast ma przeliczać 4 mln. polygonów/s., a PSX2 ma ich przeliczać 10 MILIONÓW/S !!! Ludzie, ludzie, ludzie! Jeśli tak się stanie, to nie widzę leszcza na PSX2! Mając takiego POWERA można się nawet rzucić na tnk, w którym obiekt widziany z daleka jako sprite, po zbliżeniu kamery zamienia się w trójwymiarowy obiekt (np. z daleka drzewo jest płaskie, ale po zbliżeniu się do niego możesz buszować wśród rozłożystej korony, widoczne są gałęzie !). No i DVD... Co do czytnika DVD, to wewnątrz SONY może wywiązać się swoista "wojna domowa", oczywiście między dywizjami odpowiedzialnymi za działy DVD i CD.

Dla matematyków:
Co umożliwia krzywa Beisera? Otóż bardzo dużo. Korzystając z tych wzorów, przy pomocy małej ilości polygonów można przedstawić skomplikowane obiekty. Przykładem mogą być obiekty 'obłe' np. do przedstawienia "jako takiego" koła potrzeba ok. 30 punktów na polygonie, a korzystając z wzorów Beisera i można tego dokonać z pomocą dwóch punktów (dochodzą do tego 2 pary wektorów kierunkowych - ale to inna para kaloszy). Dla przeciętnego Gracza oznacza to lepszą, szybszą grafikę bez konieczności inwestycji w drogie scalaki. Dodatkowo, przy zbliżeniach kamery na obiekt, kanciastość polygonów nie wyłazi na wierzch, bo krzywa Beisera w dowolnym zbliżeniu jest nadal krzywa (nie łamana). (hv)

PIGUŁKA

Na Tokyo Game Show miało odbyć się spotkanie wszystkich "wielkich" PSX owego świata, na którym firma SONY miała przedstawić ulepszoną wersję konsoli Playstation 2. Lecz, niestety, na kilka dni przed targami spotkanie zostało odwołane. SONY zasłania się słowami "Chcemy jeszcze przez kilka tygodni utrzymać tajemnicę". Ce ta aznecza ciężkie oizac. Być może PSX2 jest jeszcze we wczesnym stadium rozwoju i nie może jeszcze zaprezentować wszystkich swoich możliwości. Pozostaje jedynie czekać, czekać, czekać (ajuj).

15 października na etapie premiera kolejnego joypada z wibracjami firmy The Mad Catz. Nosi on nazwę Dual Force i podobno wytwarzane wibracje są duże silniejsze niż te w oryginalnym Dual Shocku (ajuj).

Sprzedam kel... w dobrym sta... ne i za pół ceny. HiV

Tematem przewodnim dzisiejszych AKTUALNOŚCI będą kolejne targi komputerowe **TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN**, które odbyły się w Japonii w dniach 9 - 11 października. Jest to największa impreza tego typu na świecie, która odbywa się już piąty raz z rzędu, dwa razy do roku (jesienią i na wiosnę). Niestety, także i tym razem nie udało mi się jeszcze tam wybrać osobiście, a przyznam się szczerze, za mam na taką wycieczkę ogromną ochotę. No nic, może następnym razem uda się to wszystko jakoś lepiej zorganizować, a tymczasem postaram się przekazać Wam troszkę nowinek z tej imprezy.

Tym razem na TGS przybyło łącznie 156 455 osób, czyli dokładnie o 542 osoby więcej niż na wiosnę tego roku. Jest to ogromny sukces organizatorów a zawdzięczają go głównie zapowiadanej hucznie na tą imprezę premierze Dreamcasta, nowej konsoli firmy Sega. Dla porównania na tegoroczne targi ECTS w Londynie przybyło w sumie 21.237 osób, a targi te wcale do najmniejszych nie należały, możecie więc sobie wyobrazić, jak ogromny musiał być TOKYO GAME SHOW.

Tak jak się tego można było spodziewać, Dreamcast okazał się największym przebojem targów. W sumie Sega zaprezentowała 11 tytułów na swoją nową konsolę, z czego tylko 8 pozycji było grywalnych, ale żadna z nich nie była jeszcze całkowicie ukończona! Oczywiście największą popularnością cieszyły się Virtua Fighter 3 oraz Sega Rally 2. Japońska premiera Dreamcasta zapowiedziana jest na 27 listopada tego roku. Jest to informacja o tyle istotna dla nas, że firma SONY zapowiedziała ujawnienie pierwszych oficjalnych parametrów nowego PlayStation równo na tydzień przed zapowiadaną premierą Dreamcasta w Japonii. Jeśli tak się stanie, to już za miesiąc będziemy mogli przeczytać w PSX EXTREME oficjalną specyfikację nowego PSX'a. Być może właśnie w ten sposób uda się firmie SONY nakłonić chociaż część użytkowników pierwszego PlayStation do pozostanie przy swoich konsolach i cierpliwemu oczekiwaniu na nowego PSX'a.

My jak na razie nie mamy się czego obawiać, gdyż europejska premiera Dreamcasta zapowiedziana jest wstępnie dopiero za rok, a do tego czasu nie powinno zabraknąć ciekawych gier na PlayStation. Troszkę trudniej wygląda sytuacja firmy Nintendo, która tym razem w ogóle nie wystawiła się na TGS. Czyżby twórcy wielkiego Mario nie mieli pomysłu na dalszy rozwój swojej konsoli? To na szczęście nie jest nasz problem. Przyrzyjmy się zatem bliżej temu, co ukaże się na naszego starego, dobrego Szaraka w najbliższym okresie. Wbrew pozorom zapowiada się jeszcze kilka całkiem dobrych pozycji.

TOKYO GAMES SHOW '98

NAMCO

Zaczynamy od firmy NAMCO, która ponownie premiowała znakomity tytuł. O ile na wiosnę tego roku był to TEKKEN 3, tak teraz pokazywano **RIDGE RACER TYPE 4**. Gra jest ukończona już w 70% i jej premiery można się spodziewać w Japonii w grudniu tego roku, podobnie jak to było w przypadku trzech pierwszych gier z tej serii. Wyjątkiem był tutaj rok ubiegły, kiedy zamiast kolejnego RIDGE RACERA ze stajni NAMCO dostaliśmy GRAN TURISMO od firmy SONY. Może kilka słów o samej grze. Poprawiono oczywiście grafikę, animację, efekty świetlne, cieniowanie i wszystko, co tylko się dało zrobić w tym temacie. Będzie sporo wozów do wyboru, będzie Split Screen dla dwóch Graczy oraz możliwość gry po kablu do 4 Graczy jednocześnie. Najważniejszą częścią gry ma być jednak Grand Prix Mode - tryb, który ma być jeszcze bardziej rozbudowany niż w RAGE RACER. Całości ma dopełnić pełna obsługa NegCona, Dual Shocka (tutaj tylko wibracje) oraz JogCona - nowego pada firmy NAMCO. Będzie to pierwszy analogowy joypad na PlayStation z opcją Feedback, czyli będziemy odczuwać na nim prawdziwe przeciążenia. Dla przykładu, podczas skręcania przy dużej prędkości auta przeszkadzać nam będzie dużo większy opór, niż normalnie. Albo kiedy uderzymy w ścianę, kierownica sama skręci nam w drugą stronę. Jednym słowem - sam miód, i już nie mogę się doczekać premiery tak tej gry, jak i joypada. Oprócz RIDGE RACERA 4 NAMCO pokazywało jeszcze choćby **LIBERO GRANDE** - wspaniały symulator piłkarski, gdzie poruszamy się tylko jednym zawodnikiem, wpływając jednocześnie na poczynania pozostałych. O tej grze pisaliśmy już kilka razy w PSX EXTREME, teraz czekamy już tylko na jej premierę, której spodziewać się możemy w najbliższych tygodniach. Ponadto pokazano też **SMASH COURT TENNIS 2** - podobno jeszcze bardziej modny, niż część pierwsza tego symulatora tenisa, oraz **TALES OF PHANTASIA** - kontynuację bardzo dobrej gry RPG, TALES OF DESTINY, której recenzję możecie przeczytać już w tym numerze. Jak więc widać, firma NAMCO rzetelnie supportuje PlayStation od samego początku do końca. Jednocześnie chciałem też uspokoić wszystkich użytkowników Playa ze o ile faktycznie prowadzone są rozmowy na temat supportu Dreamcasta to NAMCO na pewno nie opuści PlayStation i wszystkie kluczowe produkty tej firmy nadal będą wydawane na naszą konsolę. Możemy więc spać spokojnie.

SQUARE

Także i tej potężnej firmy nie mogło zabraknąć na targach. Jak nie trudno się domyśleć, trzon ekspozycji SQUARE stanowił **FINAL FANTASY VIII**. W sumie ustawiono ponad 60 (!!!) stanowisk do grania tylko w tą grę, które to były non stop oblegane przez jej fanów. Nie ma się zresztą co temu zbytnio dziwić, sam miałem przyjemność zagrania w demo FF8 i muszę stwierdzić, że powaliło mnie na kolana. Wspaniała animacja, niesamowite pomysły i całkiem nieźle zapowiadająca się fabuła - to główne atuty tej gry. Szczytem wszystkiego jest już czar Leviathan, który zjada wszystkie dotychczasowe czary z FF7 na śniadanie. Nie potrafię sobie wyobrazić, co tam jeszcze można wymyślić. Co więcej, ujawniono, że japońska premiera tej gry odbędzie się już w grudniu tego roku! A kiedy anglojęzyczna wersja? Tego jeszcze tak naprawdę nie wie nikt. Oprócz tej gry "kwadratowi" przygotowali też kilka innych, całkiem nieźle zapowiadających się tytułów. A więc będzie **CHOCOBO DUNGEON 2**, czyli przypadówka z Chocobo w roli głównej, szkoda tylko, że jak do tej pory to nawet pierwsza część tej gry nie ukazała się jeszcze w języku angielskim na rynku. Kolejna gra to **CHOCOBO RACING**, czyli wyścigi tych fajnych zwierzaków. Jak więc widać, po stacji z FINAL FANTASY VII zatrudnione są ostatnio w niemal każdej nowej produkcji firmy SQUARE. A to jeszcze nie koniec. Następną pozycją jest bowiem **EHRGEIZ**, czyli nowa bijatyka 3D łącząca w sobie cechy z gier TOBAL 2 oraz ponownie FINAL FANTASY. O tej grze Kali napisał już więcej w poprzednim numerze (na podstawie grywalnej wersji demo), ja tylko dodam, że potwierdzona została plotka o umieszczeniu także innych postaci z FF w tej grze (np. Sephiroth). Kolejne pozycje firmy SQUARE prezentowane na targach, to gry **ANOTHER MIND** - o której na razie nic konkretnego nie wiadomo, oraz **SAGA FRONTIER 2**. Ta ostatnia pozycję zaskoczyła wszystkich swoim nowatorskim pomysłem, gdyż gra ma wyglądać jak rysowany komiks! Podobno cudownie to wygląda. No nic, na wydanie tych gier w języku angielskim przyjdzie nam jeszcze chyba trochę poczekać, a ja już teraz pytam, czy ktoś jeszcze ma jakieś pytania dotyczące najbliższej przyszłości PlayStation? Jak dla mnie, to już te wypisane do tej pory produkty wystarczą, aby przetrwać do momentu premiery PlayStation 2, a to jeszcze nie koniec, bo przecież na targach obecna była także najważniejsza dla nas firma, czyli

TOKYO GAMES SHOW '98

Gex 3 i laski

Jak się dowiedziałem w grze GEX 3 DEEP COVER GECKO przyjdzie nam również poruszać się po filmie "Słoneczny Patrol". W filmie występują przepiękne "okazy" płci kobiecej, więc powinno być gorąco. Wiadomo już teraz, że w grze zobaczymy Marlece Andrada (na zdjęciu) - miss Playboya z marca tego roku. Data premiery na razie się nie zmienia - marzec 1999 roku. (aju)

21 mln. szczęśliwców

Firma Sony szacuje, że przez cały 1998 rok sprzeda około 21 milionów konsol na całym świecie. Ilość ta jest wyższa prawie dwa miliony w stosunku do ubiegłego roku. Z tych 21 milionów 17 ma sprzedać się w Europie oraz Ameryce Północnej. (aju)

97 procentowy wrzesień

Jak podała firma Sony sprzedaż konsol w miesiącu wrześniu, w porównaniu do sierpnia, wzrosła aż o 97%. Oficjalne dane mówią aż o 385 tysiącach sprzedanych konsol. Czyżby sprawdziły się przewidywania pana Chrisa Deeringa, o których pisaliśmy miesiąc temu? (aju)

Memorki z bajerami

Firma Interact przygotowuje na Listopad lim towaną liczbę kart pamięci, na których widnieć będą podobizny znanych bohaterów gier. Niestety nie wiem na razie czy trafią one kiedykolwiek na Polski rynek. (aju)

DO WSZYSTKICH
POSIADACZY KONSOL
SONY
PLAYSTATION
MASZ KONSOLĘ, MASZ TV, MASZ ORGINALNE GRY NTSC I MASZ KŁOPOT, BO GRY SĄ CZARNO-BIAŁE, BO TWÓJ TV NIE MA RGB TO KUP *MULTISYSTEM*, KTÓRY ZASTĘPUJE KABEL EURO RGB I UZYSKASZ KOLOR Z PŁYT ORYGINALNYCH NTSC W PALU NA KAŻDYM TV PRZEZ STANDARTOWE WYPOSAŻENIE KAŻDEJ KONSOLI KABEL AUDIO-VIDEO LUB EURO
DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI
Prowadzimy usługi serwisowe konsol
Sprzedaż MULTISYSTEMU
HURT I DETAL (20,- PLN + koszt wysyłki)
Prosty montaż wraz z opisem
* SERWIS *
ul. Targ Drzewny 12/14
80-886 GDAŃSK
tel. (058) 301-68-90
Możliwość zamówienia telefonicznie za zaliczeniem pocztowym

Zdrada CAPCOMU

Tak tak - pogłoska mówi, że gościom coś odbiło i stwierdzili, że RESIDENT EVIL 3 ukaże się tylko i wyłącznie na Dreamcaście!!! Chociaż oficjalnie mówi się o dwóch wersjach - na obydwie platformy (PSX i Dreamcast) - to nigdy nie wiadomo, co tam w trawie piszczy [aju]

Co słychać na rynku gier?

Obecny wzrost rynku gier nie pokazuje żadnych tendencji do zmniejszania się. Wręcz przeciwnie, rośnie z miesiąca na miesiąc. Sprzedaż wzrosła w stosunku do poprzedniego roku o ponad 50%. Przez pierwsze 9 miesięcy tego roku sprzedaż gier wzrosła o 61.4% w stosunku do takiego samego okresu czasu w roku ubiegłym. Na rynku gier "konsolowych" przoduje oczywiście PlayStation, które posiada aż 70% rynku. W roku ubiegłym SONY kontrolowało niewiele ponad 60% rynku, a więc przejęło kolejne 10% rynku. Na drugim miejscu, jak można było przypuszczać, znajduje się N64, które posiada 20.7% rynku.

What's up doc?

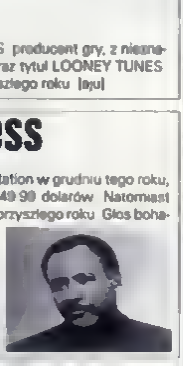
Nie będzie gry pt. BUGS BUNNY LOST IN TIME. INFOGRAMES, producent gry, z nieznanych powodów zmienił nazwę tej pozycji. Nosić ona będzie teraz tytuł LOONEY TUNES LOST IN TIME. Spodziewać się jej możemy w drugim kwartale przyszłego roku. [aju]

METAL GEAR SOLID

tak szybko się sprzedaje w USA, że nie nadążano z pakowaniem gier do pudełek i rozsyłaniem ich po kraju. "Spiesz się powoli" mówi przysłowie, gdyż kiedy ktoś się spieszy można łatwo zrobić jakieś błędy. A te nie ominęły również i firmy KONAMI, gdyż, jak się okazało w 30% sprzedanych gier znalazły się dwie pierwsze płyty! Oczywiście gry wymieniano na dobre, ale jeśli np. ktoś z Europy zamówi grę i dostał dwie pierwsze płyty, to musiał się nieźle wkurzyć. Tak więc pomyłyście spieszcie się powoli [aju]

Akuji The Heartless

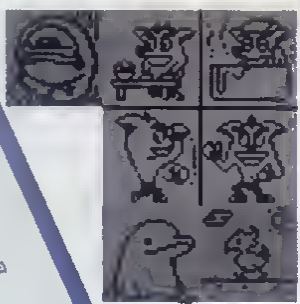
AKUJI THE HEARTLESS ukaże się na PlayStation w grudniu tego roku, a oficjalna cena w USA wynosić będzie 49.99 dolarów. Natomiast europejska wersja powinna ukazać się początku przyszłego roku. Głos bohatera podkładać będzie aktor Richard Roundtree. Ma on znakomitą dykcję i głos idealnie pasujący do charakteru głównego bohatera. Nie przemyślnie się ze go nie znacie, gdyż najlepsze lata ma już za sobą. Richard wystąpił w kilku znanych filmach lat 70-ych a teraz pracuje nad jakimś serialem telewizyjnym [aju]



Game in my pocket...

PocketStation pisałem już miesiąc temu, teraz mogę już przedstawić gry, które mają współpracować z tym urządzeniem. Tytuły te na razie ukażą się w Japonii, lecz zapewne wersje na inne kontynenty nie zostaną pozbawione tej opcji. W nawiasach data wydania oraz firma.

Bottle Boy Story (ukaz. Jaleco)
Monster Complex World (luty '99, Max Factory)
Lunatic Dawn III (grudzień '98, Artdink)
Re Pyraxis (grudzień '98, Artdink)
Theme Aquarium (grudzień '98, EA/Square)
Karochee Ishiara '98, Crediart)
Street Fighter Zero 3 (grudzień '98, Capcom)
Parumpa Parumpa (luty '99, Culture Publishers)
Burger Burger 2 (styczeń '99, Koei)
Monster Race (grudzień '98, Koei)
Sim Base 1 2 3 (ukaz. Jaleco)
Beats Wand (ukaz. Square)
Final Fantasy VIII (ukaz. SCE)
I.Q. Final (grudzień '98, SCE)
CAPA (wiosna '99, SCE)
Crash Bandicoot 3 (17 grudnia '98, SCE)
Pocket Dungeon (23 grudnia '98, SCE)
Pocket Mukiku (23 grudnia '98, SCE)
Together Anywhere (wiosna nieznana, SCE)
Pocket Odoriyo (ukaz. wiosna nieznana, SCE)
Pocket Dokodemo (ukaz. SCE)
Pocket Logical (ukaz. SCE)
Pocket Logical (styczeń '99, Technos)
Fish Hunter (styczeń '99, Technos)
Shop Master (luty '99, Tomy)
Monster Farm 2 (ukaz. Technosoft)
Tamer Owner (ukaz. Technosoft)
Kyouchan's Perfect Mission (grudzień '98, Hudson)
Hello Kitty' White Present (grudzień '98, Bandai)
Bass Bite (marzec '99, Bandai)
Fire Pro Wrestling (marzec '99, Human)
Revolution of the Sun (w 1999 roku, Progress)
Master Prosecutor (luty '99, Pythmics)
Word Neverland 2 (luty '99, Riverhill Soft)
Circus Wolf 2 (styczeń '99, ASCII)



Ostateczna data premiery ustalona została na 23 grudnia, a cena PDA ustabilizowała się na poziomie 2 tys. jenów, czyli około 30 dolarów. PDA dostępne będzie w dwóch kolorach - białym oraz przeźroczystym. Podobno wszystkie gry, które ukażą się po 23 grudnia, będą obsługiwać nową zabawkę SONY. Na potwierdzenie tych słów przedstawiam kilka screenów z PDA, na których można rozpoznać znane postacie z gier [aju]

TOKYO GAMES SHOW '98

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Dla odmiany, SONY zamiast promować jakiś nowy tytuł na PlayStation, nastawiło się na promocję nowego urządzenia do naszej konsoli. Mowa tutaj o **POCKET STATION**, czyli urządzeniu o którym wspominaliśmy już wcześniej (pod nazwą PERSONAL DIGITAL ASSISTANT). Ma to być coś na kształt bardzo rozbudowanej karty pamięci z 32-bitowym procesorem RISC, na pokładzie, dzięki której będzie można w znaczący sposób ingerować w daną grę. Premiera tego urządzenia zapowiedziana jest na 23 grudnia w Japonii i w chwili obecnej zapowiedzianych jest już ponad 30 tytułów, które będą z nim współpracować. Więcej informacji o Pocket Station znajdziecie w ramce na następnej stronie.

CAPCOM

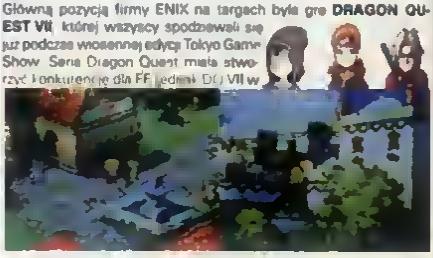
STREET FIGHTER ALPHA/ZERO 3 - tak, to prawda, gra ta ukaże się już niedługo w wersji na PlayStation. Najbardziej jednak intryguje tutaj fakt wykorzystania PocketStation przez tą grę. Czyżby można było w jakiś sposób modyfikować swoją postać w grze? Na nic, zobaczymy. Będąc przy CAPCOM warto nadmienić, że firma ta już zapowiedziała swój support dla Dreamcasta. Nie dziwi mnie to zbytnio, gdyż CAPCOM jako jedna z nielicznych firm ciągle wydawała sporo gier na Segę Saturn, nawet wtedy, gdy wydawało się, że ta konsola umarła już na dobre. Co więcej, firma ta pokazała już swój pierwszy produkt: BIO HAZARD CODE: VERONICA, czyli RESIDENT EVIL w wersji na DC. Nie oznacza to jednak, że nie zobaczymy już więcej gier z tej serii na PSX. Teraz już wszystko w rękach SONY, która powinna postarać się o odpowiednią motywację (money is everything). I tej firmy i naklonić ją na dalszą produkcję gier na PSX. Zobaczymy, jak to się dalej potoczy, ale osobiście jestem dobrej myśli.

KONAMI

Tymczasem KONAMI po raz kolejny nie zawiodło i zaprezentowało całkiem spory pakiet nowych gier w wersji tylko na PlayStation. Wydawać by się mogło, że go wydaniu METAL GEAR SOLID firma ta nie będzie miała już nic nowego do zaoferowania, a tymczasem już na przyszły rok zapowiedziana jest kilka całkiem niezłych pozycji. Już w lutym ukazać ma się kolejna kosz ykówka tej firmy, pod nazwą **NBA IN THE ZONE '99**. W tym samym miesiącu możemy się spodziewać gry **SHOGUN ASSASSINS**, która ma łączyć w sobie elementy z gier BUSHIDO BLADE i RESIDENT EVIL. Dwie charaktery do wyboru, dużo walki, ponad 50 ciosów, trochę myślenia, a to wszystko w prerenderowanych lokacjach feudalnej Japonii. Dalej mamy **SILENT HILL**, o której praktycznie już wcześniej dosyć sporo (premiera dopiero w marcu '99) a następnie dwa typowo japońskie tytuły: **VIRGIN FLEET** i **DANCING BLADE** oraz symulator wędkarski **FISHERMAN'S BAIT**. Całość uzupełniają dwa super tytuły: wspaniały **SUIKODEN 2** z nowym systemem walk, lepszą grafiką i jeszcze ciekawszą fabułą niż w pierwszej części (japońska premiera w maju '99) oraz **VANDAL HEARTS 2**! Premiera tej gry zapowiedziana jest dopiero na wrzesień przyszłego roku, więc na targach nie prezentowano nawet wczesnej wersji beta. Jak więc widać, oferta KONAMI jest bardzo ciekawa, a ja osobiście najbardziej teraz wyczekuję drugiej części gry SUIKODEN, gdyż "jedynka" ogromnie mnie wzruszyła i sprawiła, że odkryłem nowy, wspaniały świat gier RPG, o którym do tej pory nie miałem pojęcia. Zresztą firmę KONAMI należy od dawna do moich ulubionych, a wydane ostatnio METAL GEAR SOLID i ISS PRO '98 tylko to potwierdzają.

ENIX

Główną pozycją firmy ENIX na targach była gra **DRAGON QUEST VII**, której wszyscy spodziewali się już podczas wiosennej edycji Tokyo Game Show. Sama Dragon Quest miała stworzyć konkurencję dla FF (jedna i druga VII w



TOKYO GAMES SHOW '98

porównaniu do FF VIII prezentuje się dosyć mizernie. Nie znam, niestety, fabuły tej gry, nie zetknąłem się też osobiście z jej poprzednimi częściami, wiem tylko, że jej głównym bohaterem jest pewien chłopak z rybackiej wioski oraz jego przyjaciółka (księżniczka?). Japońska premiera gry spodziewana jest na początku przyszłego roku.

BANDAI

Firma BANDAI znana jest w Japonii głównie z gier Anime na PlayStation (czyli Mangal oraz wszystkich pozycji z serii Gundam. Nic więc dziwnego, że takie tytuły jak **YAMATO WONDER SWA** czy **DETECTIVE CONAN** nic nam nie mówią. Podobnie dwie pozostałe gry **GUNDAM: CHAR'S COUNTERATTACK** - bazujący na filmie pod tym samym tytułem oraz **SUPER HERO SAKUSEN** - nowa gra RPG w której postaci bazują także na serii Gundam. Trudno mi o tych grach napisać coś więcej, wydaje mi się jednak, że nie trafią one na europejski rynek. W tym rodzaju gier różnice kulturowe stają się barierą nie do przeskoczenia.

Na tym kończę swoją wędrówkę po TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN. Na koniec jeszcze jedna bardzo ważna uwaga. Wszystkie daty zapowiadanych premier dotyczą rynku japońskiego. Nie ma pewności, że gry te ukażą się kiedykolwiek w Europie. O ile większość pozycji spod szyldu NAMCO, SQUARE, CAPCOM czy KONAMI powinna się (z pewnym opóźnieniem) pokazać także i u nas, to z pozostałymi może być już różnie. Jedno jest pewne. PlayStation ciągle ma się znakomicie i mimo zbliżającej się premiery Dreamcasta nie zamierza tak łatwo odpuścić rynku. Ilość zapowiadanych gier pewnie nam wystarczy na najbliższe pół roku, a potem... PlayStation 2! Jak dobrze pójdzie, to już za miesiąc podamy Wam pełną specyfikację tej nowej konsoli firmy SONY. A potem to już tylko odliczanie do dnia premiery. Nie powinniśmy się jednak zbytnio nudzić, gdyż jak sami widzicie będzie jeszcze w co pograć!

NORBY

e-mail: norby@wr.onet.pl

10 najlepiej sprzedających się gier w Japonii na wszystkie konsole.

PAŹDZIERNIK '98

1. Pocket Monster Pikachu - Nintendo (Game Boy)
2. Metal Gear Solid - KONAMI (PlayStation)
3. Dragon Quest Monsters - Enix (Game Boy)
4. SD Gundam G Genaration - BANDAI (PlayStation)
5. Itadaki Street Gorgeous King - ENIX (PlayStation)
6. Toge Max 2 - ATLUS (PlayStation)
7. Beat Mania - KONAMI (PlayStation)
8. Houshin Engi - KOEI (PlayStation)
9. XI (Devil Dice) - SONY (PlayStation)
10. Pilot ni Narou! - Pack In Soft (PlayStation)

Na pierwszym miejscu kolejny Pocket Monster firmy Nintendo, który nie pozwolił objąć prowadzenia wspaniałej produkcji firmy KONAMI na PlayStation. METAL GEAR SOLID sprzedaje się w Japonii całkiem nieźle, nie zdobywa może jakichś rekordowych wyników, ale systematycznie, z tygodnia na tydzień, jego sprzedaż utrzymuje się na podobnym, wysokim poziomie. Dalej kilka nowych pozycji na PSX, nie widzę tu jednak jakichś zdecydowanych przebojów. Recenzję gry TOGE MAX 2 możecie przeczytać już w tym numerze, a o XI (DEVIL DICE) pisaliśmy już miesiąc temu. W listopadzie na japońskim rynku nie zanosi się na jakąś rewolucję, pod koniec miesiąca mogą pojawić się pierwsze pozycje na Dreamcasta, a w grudniu na półki sklepowe trafi RIDGE RACER TYPE 4 oraz FINAL FANTASY 8! Będzie się działo. [norl]

Jeszcze lepsze FMV?

Firma SQUARESOFT rozpoczęła reorganizację działu zajmującego się filmami tworzonymi specjalnie na potrzeby gier. Część personelu przeniesiono do innych działów, a na ich miejsce zatrudniono nowych speców od filmów komputerowych. Jak pamiętamy, wstawki filmowe FMV prezentowane w produkcjach SQUARESOFT były jednymi z najlepszych, jakie powstały na potrzeby domowej rozrywki. Interesujące jest więc co skłoniło firmę do tych kroków, ale tego niestety nie wiemy, gdyż nie podano oświadczenia w tej sprawie. [aju]

Fatboyowa Fifa '98

Pół roku temu firma EA SPORTS wykorzystała w grze FIFA: WORLD CUP '98 znany kawałek muzyczny grupy Chumbawumba. Teraz, do kolejnej części tej piłki nożnej, muzykę stworzy zespół Fatboy Slim. W demie do gry FIFA '99 słuchać będziemy singla pt. "The Rockafeller Skank". [aju]

PIGUŁKA

Firma ACCLAIM naresz cie odbiła się od dna jej obroty w ciągu ostatnich ijku miesięcy wzrosły o ponad 100%, a z każdym nowym wzrastają dalej. Ciekawe tylko, czy jest to wynikiem tego, że AC CLAIM zaprzestał prak tyczne wydawania gier na PlayStation, a prze rucił się na Nintendo 64 i PC. [aju]

Party Line (0606) 312 72 82

W nowo powstałej w Polsce sieci wypożyczalni kaset video HOL LYWOOD VIDEO będzie można wkrótce wypożyczać gry na Play Station. Dowiedziałem się, iż do asortymentu wprowadzone zosta na specjalne kopie gier z licencją na wypożyczanie. Cena wypożyczania jednego tytułu (bez względu na to czy gra jest nowością czy też starszym już tytułem) będzie wynosiła najprawdopodobniej 9,99 zł za trzy dni, co przy dzisiejszych cenach fajek czy oryginalnych gier wydaje się ceną niezbyt wygórowaną. [mat]

Wipeout na kółkach?

PSYGNOSIS przedstawiło wczesną wersję najnowszych wyścigów pt. ROLL CAGE. Ścigać będziemy się zdalnie sterowanymi samochodami, ale nie takimi zwyczajnymi, tylko takimi, które po przewróceniu się na dach mogą jechać dalej (koła większe niż karoseria). W przeciwieństwie do WIPEOUT 2097, w którym można było strzelać tylko do przeciwników odbierając im energię, w ROLL CAGE będzie można zniszczyć dosłownie wszystko. Począwszy od przeciwników, poprzez drogę, a na budowlach kończąc. Efekty specjalne przypominają te z W2097, a nawet są lepsze. Szybkość gry jest zabójcza, a ilość klatek na sekundę na wysokim poziomie. W ROLL CAGE będziemy mogli zagrać we dwóch, wykorzystując do tego Dual Shocki, które to gra w pełni wykorzystuje. Spodziewać się jej możemy już niedługo, bo w marcu 1999 roku. [aju]

NAMAX - s.c.

FACHOWA OBSŁUGA I DORADZTWO

POLECAMY
- NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
SONY PLAYSTATION

- NAJNOWSZE TYTUŁY POSIADAMY W MOMENCIE UKAZANIA SIĘ ICH NA RYNKU
- KONKURENCYJNE CENY
- GRY UŻYWANE DO 50% TANIEJ
- PRZY WIĘKSZYCH ZAKUPACH KORZYSTNE RABATY
- W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMY GRY (WYMIANA)
- MOŻLIWOŚĆ OBEJRZENIA I PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY
- PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ
- KRÓTKIE TERMINY REALIZACJI
- PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE
- PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ

RATY BEZ ŻYRANTÓW!!!

WYSTARCZY ZADZWONIĆ
TEL. (077) 56-50-54

KONTAKT OSOBISTY LUB LISTOWNY
NAMAX - s.c.
ul. KOSNEGO 48/1
45-372 OPOLE

Dead or Alive 2

Pojawiły się pierwsze screen shoty z zapowiadanej na przyszły rok drugiej części DEAD OR ALIVE. Z poprzedniej części gry pozostawiono tylko dwie postacie zaś wersja na PSX będzie miała kilka dodatkowych w stosunku do automatowej. (śc)

Czy Sony pozostanie na szczycie?

Ostatnio dużo się mówi o końcu dobrych czasów dla PlayStation za sprawą nowej konsoli firmy Sega - Dreamcast. Rozpoczęły się liczne dyskusje prze się o tym w gazetach, rozmawia Postanowiłem również coś napisać na ten temat (a co sa bede zalował!) Sega próbuje odbudować swą potęgę po wpadce jaką niewątpliwie była konsola Sega Saturn. Jednak nie można tak od razu zniszczyć potęgi PlayStation. SONY trzyma rękę na pulsie, przygotowując w ukryciu następcę PSX'a, a jej dane techniczne mają zostać opublikowane w dniu premiery Dreamcasta. Ludzie, którzy przywiązali się do PlayStation, nie rzucą się w momencie na konsolę Sega, ale poczekają trzy/cztery miesiące, aby zobaczyć jak sprawuje się nowe dziecko SONY w akcji. W dodatku wszyscy już się podniecają konsolą Sega, a należy pamiętać, że na rynek europejski trafi ona dopiero pod koniec przyszłego roku. I co z tego, że jednak/dwie osoby sobie ją sprowadzą i kupią gry w Japonii. Skoro cała reszta Graczy będzie musiała poczekać do końca 1999 roku. A kto wie, może premiera PlayStation 2 w Europie nastąpi wcześniej niż Dreamcasta i jeśli by się tak stało - to kto wie która z konsol opanuje rynek w Europie. Powtarzam, w Europie, bo co mnie obchodzi na czym grają w Japonii i jakie tam gry mają skoro u mnie, w Europie rządzi inna konsola... mam nadzieję, że to będzie PlayStation 2. Uważam więc, że aby rozsądnie mówić o przyszłości konsol na rynku należy poczekać do połowy przyszłego roku, kiedy wszystko będzie już wiadome. Amen. (sju)

Biblia...

Dnia 23 X 98 rozpoczęła się sprzedaż książki "Biblia Komputerowego Gracza" (wydawnictwo tSKRY). Autorzy - znani recenzenci i redaktorzy pism poświęconych tematyce komputerów i gier komputerowych - Micz (Piotr Mańkowski) Alex (Aleksy Uchański) oraz Gawron (Piotr Gawryśiak), przedstawiają w niej historię gier komputerowych w odniesieniu do rozwoju poszczególnych gatunków. Tematyka książki jest unikatową w skali europejskiej, być może nawet i światowej. Za miesiąc znajdziecie więcej informacji na temat tej książki. (kal)

KONAMI ostrzega

Miesiąc temu pisałem o tym, jak nielegalni importerzy zniszczyli europejską wersję TEKKENA 3. Teraz firma KONAMI po nauczce jaką dostało SONY zabrania sprowadzanie japońskich i amerykańskich wersji METAL GEAR SOLID do Europy. Wysłane w tym celu specjalne ostrzeżenia do wszystkich "znanych" importerów ostrzegając ich, iż sprowadzanie MGS jest niezgodne z prawem i wszystkie importy (oryginalne) będą zabierane niepoślednym importerom. KONAMI chce w ten sposób zapewnić europejskiej wersji przeboju znakomitą sprzedawalność i zwrot poniesionych nakładów na konwersję. A kiedy nastąpi europejska premiera??? Cóż, trudno osądzić, bo nie ma podanej jeszcze dokładnej daty, ale na pewno będzie to w przedziale między styczniem a marcem przyszłego roku. (sju)

PSX w każdym domu

SONY opracowało zminiaturyzowaną wersję PSX. Dzięki najnowszym zdobyczom techniki, płyta główna PSX'a została kilkukrotnie zmniejszona. Projekt leży już u szefów SONY na biurku, teraz tylko czeka na odpowiednie wykorzystanie go. Póki co nie wiadomo do czego może posłużyć. Ale wiadomo, że ten mini PSX został zaprojektowany w ten sposób, aby w postaci slotu można go było wpinać do innych urządzeń (jest to bardzo tanie tschnologie, bynajmniej w dniu dzisiejszym). W praktyce można to zaowocować przenośnym PSX-em, ale i np. PSX-em standardowo wbudowanym np. w telewizor. SONY planuje także wypuszczenie czytnika DVD z wbudowanym PSX-em i zbudowanie takiej przenośnej platformy na bazie PSX, aby można z niej korzystać w dowolnym miejscu, gdzie znajdzie się kapka prądu, np. w samolocie, w hotelu itd. Wszystkie te bajery mają zapewnić PSX'owi ciągłą popularność, gdy na rynku już zarządzi PSX2. (hiv)

CZĘSTOCHOWA
ŚWIAT GIER TV
SONY PLAYSTATION (PONAD 250 TYTUŁÓW)
NINTENDO 64 (WSZYSTKIE TYTUŁY)
GAME BOY
SEGA SATURN
PROWADZIMY SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANĘ
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE !!!
PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU
MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI
SYSTEM s.c.
AL. NMP 28 (w bramie) 42-200 CZĘSTOCHOWA
tel. (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

Gambleriada Jesień'98

VII edycja Targów Gier Komputerowych "GAMBLERIADA" obyła się w dniach 23 - 25 października, w Hali Głównej Torwu Kennych na Służewcu w Warszawie. Ja, jako reprezentant naszej Redakcji, zostałem wyznaczony do bojowego zadania przeprowadzenie rekonesansu i obadania sprawy, co wystawcy dla posiadaczy PlayStation przygotowali.

Początek okazał się bardzo przyjemny, albowiem organizatorzy przygotowali darmowe koszulki anty-prackie dla pierwszych 10 000 zwiedzających. Jednak w dalszej części zwiedzania, miłośnik PlayStation mógł się poczuć rozczarowany.

Po pierwsze - podstawowa firma zajmująca się PlayStation w Polsce - SONY Poland jak zwykle pokazała "fiwi pazur" i nie zaznaczyła swego istnienia nawet symbolicznie.

Po drugie charakterystyczna część "GAMBLERIADY" turniej mordobicia zawiódł. Wbrew wszelkim oczekiwaniom mordobiciem nie okazał się wcale TEKKEN 3, lecz MORTAL KOMBAT 4 i to w dodatku w wersji PC - na klawiaturze! Nie wiem dlaczego zdecydowano się na taki wybór. W każdym bądź razie człowiek prowadzący turnieje na tych targach redaktor Gamblera - Zooltar powiedział, że gdyby od niego zależał wybór mordobicia, to mielibyśmy turniej TEKKEN 3. Organizatorzy - dlaczego nie słuchacie Zooltara? To bardzo mądry człowiek (masz nasze poparcie:)!

Na szczęście niektóre firmy dobrze pamiętały o szarej konsolce i przygotowały dla zwedzających trochę nowości i przyjemne oferty cenowe gier. Idąca w dobrym kierunku firma LEM, wystawiła przy swoim stoisku trzy konsole przystosowane do prezentacji, na których zwiedzający mogli pograć w TEKKEN 3, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, MOTRAL KOMBAT 4 i wspaniałego TENCHU. Firma oferowała bogatą bibliotekę gier z Platynowej Serii (gry po 95 zł), w skład której weszły już: CROC, CRITICAL DEPTH i ABE'S ODDYSEE. Z nowości można było kupić długo oczekiwanego TEKKEN 3 (180 zł), program do tworzenia muzyki - FLUID (140 zł), MEDIEVIL czy też V2000.

IPS zaskoczył znakomitą ofertą sprzedaży FUTURE COP za 127 zł! Na stoisku nowej na rynku PSX firmy CODA można było kupić oprócz konsol (wersje z Dual Shockiem, bądź też w żółtym pudełku - patrz Co Nowego w PSX EXTREME #13) i osprzętu różne gry. Za jedyne 99 zł można było tu nabyć GRAND THEFT AUTO lub GEX 3D!.

Z nowości warto jeszcze wymienić WILD 9, której wersję specjalną - z T-Shirtem - w cenie 199 zł sprzedawała firma SOFTBOX.

Nie zabrakło oczywiście dystrybutora osprzętu INTERACT - firmy MULTISTYK. Na jej stoisku można było zagrywając się w GRAN TURISMO przetestować kierownice.

Targi, w porównaniu z ostatnimi edycjami, były małe - wszystko dało się zwiedzić w krótkim czasie. Zabrakło też pięknych hostess promujących gry - wyjątkiem były dwie "przyciągające wzrok" długonogie, techno-style kobiałki promujące napój WARP 4. Ważnym wydarzeniem było rozpoczęcie sprzedaży książki "Biblia komputerowego Gracza", o której to można przeczytać powyżej. (kal)

CO NOWEGO?

LISTA ZAPOWIEDZI NA NAJBLIŻSZE MIESIĄCE (dotyczy USA)
kolejność według dat premier

Lemmings	Psygnosis	10/21/1998
Xenogears	Square EA	10/21/1998
Test Drive Off-Road 2	Accolade	10/28/1998
Small Soldiers	Electronic Arts	10/28/1998
NCAA GameBreaker 99	SCE	10/28/1998
Rival Schools	Capcom	10/28/1998
Wheel of Fortune	Hasbro Interact	10/28/1998
Guilty Gear	Atlus Software	11/02/1998
Game of Life	Hasbro Interact	11/03/1998
Nectaris Military Madness	Jaleco	11/03/1998
Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	11/04/1998
Rally Cross 2	SCE	11/04/1998
Crash Bandicoot 3	SCE	11/04/1998
ESPN X Games Pro Boarder	Electronic Arts	11/04/1998
Tiny Toon: ACME Gamestorm	New Kid Co	11/04/1998
O.D.T	Psygnosis	11/04/1998
Black Bass with Blue Marlin	SCE	11/05/1998
Underground Jampack Winter	SCE	11/05/1998
Snake	GT Interactive	11/06/1998
Brigandine	Atlus Software	11/06/1998
Jeopardy	Hasbro Interact	11/07/1998
ThunderForce V	Working Designs	11/10/1998
Brave Fencer Musashi	Square EArts	11/11/1998
NBA Live 99	Electronic Arts	11/11/1998
Psybadek	Psygnosis	11/11/1998
Centipeda	Hasbro Interact	11/11/1998
Asteroids	Activision	11/11/1998
Twisted Metal 3	SCE	11/11/1998
Oddworld: Abe's Exoddus	GT Interactive	11/12/1998
Eggs of Steel	Atlus Software	11/13/1998
Rugrats	THQ Inc	11/17/1998
Tiny Tank	MGM	11/17/1998
Darkstalkers 3	Capcom	11/17/1998
Konami: Sacred Fist	Konami	11/17/1998
Tomb Raider 3	EIDOS	11/17/1998
Silhouette Mirage	Working Designs	11/17/1998
Clock Tower 2	ASCII	11/17/1998
Elmo's Letter Journey	New Kid Co	11/17/1998
Tan Pin Alley 2	American Softwo	11/17/1998
Elmo's Number Adventure	New Kid Co	11/17/1998
Superman	Titus Software	11/17/1998
Tai Fu: Wrath of the Tiger	Activision	11/18/1998
Formula 1 '98	Psygnosis	11/18/1998
Hardball 6	Accolade	11/18/1998
Apocalypse	Activision	11/18/1998
Bug's Life	SCE	11/19/1998
Bust a Move 4	Natsume	11/21/1998
Backstreet Billiards	ASCII	11/21/1998
Invasion From Beyond	GT Software	11/21/1998
Tiger Woods '99	Electronic Arts	11/25/1998
Knockout Kings	Electronic Arts	11/25/1998
Fifa '99	Electronic Arts	11/25/1998
Diabolical Adventures of Tobu	SCE	12/02/1998
Master of Monsters	ASCII	12/02/1998
Poy Poy 2	Konami	12/02/1998
Magical Tetris Challenge	Capcom	12/02/1998
Sports Car Supreme	Virgin Interactive	12/02/1998
Street Fighter 2 Collection 2	Capcom	12/02/1998
Dead in the Water	American Softw	12/02/1998
Quake 2	Activision	12/08/1998
Akuji the Heartless	EIDOS	12/15/1998
Carmageddon 2	Interplay Prod	12/15/1998
NBA Shootout '99	SCE	12/16/1998
Constructor	Acclaim	12/18/1998
Army Man 3D	3DO Company	12/18/1998
Bomberman Fantasy Race	Atlus Software	12/18/1998
Uprising X	3DO Company	12/18/1998
Lunar: Silver Star Story	Working Designs	12/22/1998
Big Air	Accolade	01/05/1999
Dastraga	Koei	01/05/1999
Dolphins Dream	Konami	01/05/1999
Bass Landing	Asci	01/05/1999
StarCon	Accolade	01/05/1999
Freestyle Boardin' 99	Capcom	01/05/1999
Capcom Generations 1942	Capcom	01/05/1999
Shadow Madness	Crave Entertain	01/05/1999
Capcom Generations Ghouls	Capcom	01/05/1999
Marvel vs. Street Fighter	Capcom	01/05/1999
ESPN NBA Tonight	Buena Vista	01/05/1999
ESPN NHL Hockey	Buena Vista	01/05/1999
Pro 18 World Tour Golf	Psygnosis	01/08/1999
Global Domination	Psygnosis	01/13/1999
Rat Attack	Mindscape	02/01/1999
Vermin	EIDOS	02/02/1999
Silent Hill	Konami	02/02/1999
F1 Racing Sim	Ubi Soft	03/01/1999
Daad Unity	THQ Inc	03/02/1999
Omikron: The Nomad Soul	EIDOS	03/02/1999
R/C Stunt Copter	Midway	03/02/1999
Jeff Gordon Racing	ASC	03/02/1999
Attack of the Saucermen	Psygnosis	03/24/1999
Rayman 2	Ubi Soft	09/01/1999
Messiah	Interplay Prod	09/15/1999
Earthworm Jim 2	Interplay Prod	09/15/1999

Przyjdzie nam zaczekać...

Na dzień przed oddaniem numeru dowiedziałem się, że firma Interplay wstrzymała się z wydaniem dwóch od dawna oczekiwanych gier: EarthWorm Jim 3D oraz Messiah. Z wypowiedzi jednego z szefów firmy Briana Fargo można wywnioskować, iż Interplay pokłada wiele nadziei w tych dwóch tytułach i nie chce spartolić tak dobrych gier, wydając je przedwcześnie i nie testując ich do końca. A nam biednym graczom nie pozostaje nic innego jak poczekać do połowy przyszłego roku, kiedy to obydwie pozycje mają się pojawić. [aju]

Civilization 2 na PSX?

Z ostatniej informacji prasowej firmy Activision wywnioskowałem, że gra pt. Civilization 2 wyjdzie na PlayStation. Nie wiem jednak czy nie jest to zwykły błąd, który ukradkiem wkradł się do tekstu. Jak tylko coś więcej będę wiedział to oczywiście dam znać. [aju]

90 klatek X-Mena

ACTIVISION kończy prace nad grą ASTEROIDS 3D i powoli zabiera się za nową bijatykę bazującą na komiksie X-Man. Robocza nazwa gry to X-MEN 3D, a spodziewać się jej możemy nie wcześniej niż pod koniec przyszłego roku. Z tego co wiadomo, to każda z postaci posiadać będzie 90 klatek animacji, a wszystkie "uszkodzenia" podczas walki pokazywane będą w czasie rzeczywistym, podobnie jak w BUSHIDO BLADE. [aju]

Turniej Tekken 3

Kilka tygodni temu odbył się w Nysie Turniej TEKKENA 3 - 'Nysa Open'. Trafnie wybrano pomieszczenie na tego typu imprezę: porządnie wyglądający salon gier komputerowych "Camal" (bar, miejsca do siedzenia), należący do organizatora - GAME CENTER. W pomieszczeniu tym było dość ciemno, co wspaniale wpływało na klimat zmagań.

Do walki przystąpiło 32 zawodników. Jako że część Graczy nie ćwiczyła w konsolową wersję TEKKENA 3 lecz umiejętności zdobyła grając na automacie, utworzone dwie grupy - 20-osobową grającą na konsolach i 12-osobową grającą na automacie. Ciekawe i rozsądne posunięcie. System rozgrywek - najlepszy jaki do tej pory wymyślono: liga. Czyli - w swojej grupie grał każdy z każdym (2 rundy). Oczywiście wszystko to wymagało sprawnej organizacji, o którą zadbał Daniel Jaraszek - człowiek, przy którym Arnold S. wydaje się być lekko przysłowionym chłopaczkiem.

Z każdej grupy wyszło czterech Graczy. Ustawiono ich w pary konsolowiec-automatowiec i wprowadzono system pucharowy z dwumeczami - jednym na konsoli, drugim na automacie. Jak się okazało, w tej konfrontacji lepsi okazali się konsolowcy - do półfinału przeszedł tylko jeden automatowiec: Zbigniew Skórzak.

W finale zmierzyli się grający Heihachim - Bartek Pyrak (brak przegranych w grupie eliminacyjnej i rezultat podpisany, grający Paulem, Kali (1 przegrana w grupie eliminacyjnej z Bartkiem). Walkę (140% time off) wygrał Bartek - wynikiem 5:2. Trzecie miejsce zajął Wojtek Ślusarczyk.

Kali

Ufff, nie było łatwo pozbierać tyle informacji i screen shotów. Człowiek pisząc dwudziestą ramkę popada w schematy - na szczęście na ratunek przyszli mi: Star, Mati i EjSi. Teraz czeka Was jakieś pół godzinki pełnej ekstazy. Całe 5 stron!

KALEJDOSKOP

Błoto i śnieg

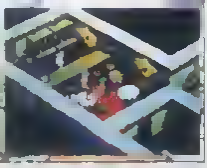
Pojawiły się pierwsze screen shoty z PSX'owej wersji **TEST DRIVE: OFF-ROAD 2**, która zapowiadana jest przełom października i listopada. Producenci skupił się głównie na poprawieniu szczegółowości grafiki, sterowaniu, czyli elementach szwankujących w poprzedniej edycji gry. Do wyboru będzie siedem licencjonowanych terenowych maszyn o różnych parametrach jazdy, którymi będzie można poszaleć na sześciu scenach, również oryginalnie odzwierciedlonych, począwszy od Szwajcarii, a na Hawajach skończywszy. [ści]

Gdzie smoki latają...

DRAGON VALOR to najnowsza zapowiedź firmy NAMCO, przeznaczona dla Japonii na lato przyszłego roku. Będzie to gra action-adventure osadzona w świecie fantasy, z magią, rycerzami i jak by nie było - smokami. Gracz wciela się w postać śmiałka (różni bohaterowie) wędrującego w trójwymiarowym świecie (całość poligonalna), spotykającego różne postaci, zdobywającego czary i walczącego ze smokami, co jest esencją całej zabawy. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym i ma zdecydowanie zręcznościowy charakter. NAMCO upatruje w tym tytule jeden z największych przebojów przyszłego roku. [ści]

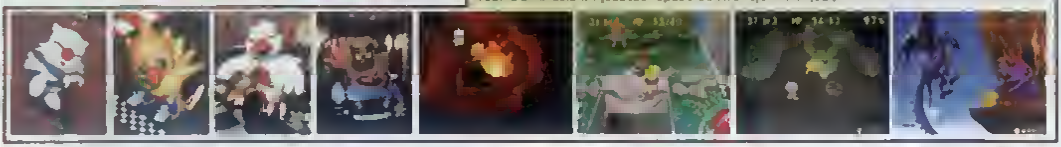
DRAGON QUEST VII

Na końcu pokazał pierwsze screen shoty z najnowszej części **DRAGON QUEST VII**. Engine gry bazuje na połygonowych postaciach i grafice tła, która jest renderowana przez Silicon Graphics. Mangowego - Akira Toriyama odpowiedzialnego w Japonii w 1999 roku. [ści]



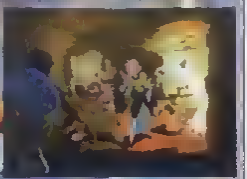
Kurczaki rulez!

SQUARESOFT wykorzystuje swoje kurczaki do coraz to nowych gier. Tym razem wpakowali je do wyścigów - program nosi tytuł **CHOCOBO RACING**, występują w nim postaci z CHOCOBO MYSTERIOUS DUNGEON (Japonia), każda z nich ze swoim unikalnym wehikułem (nie będę ich nazywał, bo sam nie wiem co to jest), zaś wyścig ustrakcyjnia możliwość rzucania czarów. Gra ukaże się w Japonii w okolicach wiosny. Kolejną pozycją z „drobiem" w roli głównej jest druga część **CHACOBO MYSTERIOUS DUNGEON**, który swoją premierę będzie miał w okolicach grudnia. Gra niewiele różni się od pierwowzoru, dodano kilka postaci, generowane losowo mapy, nowe możliwości (m.in. rozwalanie ścian) i jeszcze lepsze sekwencje FMV. [ści]



Powrót z klasą...

Wiadomość dla wybitnych [illegible] Wypuściła w tym [illegible] Eternal Quest, ty [illegible] pt. **BLAZE & BLADERUNNERS** w [illegible] ustawień [illegible] sterowanie służb[illegible] czas dorzytywania i pen[illegible] Gra [illegible]



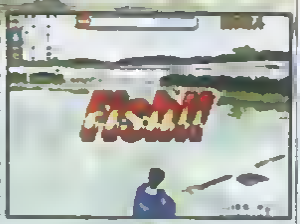
Zawiera [illegible] różnych questów, które można zaliczać w dowolnej kolejności oraz specjalny tryb walki dwóch postaci. Graczy [illegible]. [ści]

Walczące kobity

Japońska grupa TGL pracuje nad dwuwymiarową bijatyką (rysowaną) pt. **ADVANCED V.G.2**, w której [illegible] występują jedynie postaci płci pięknej. Jakość animacji ma dorównywać produktom CAPCOM, ale już sama technika walki, sterowanie i grywalność śmiało mogą konkurować z serią STREET FIGHTER. Gra obsługuje [illegible] klawiszy (2x ręka, 2x noga, [illegible] z ciosów specjalnych rzeczy warto wspomnieć o modyfikowanych [illegible] specjalnych (np. mutacje F[illegible] i retsu). Trzy Stany Mogeta za wystawkami Anime O[illegible] dzwoni, inna firma - FILL IN CAFE - pracuje nad podobną „żeńską bijatyką" o nazwie **ASUKA 120%** (czyżby skrót od „Ale ŻUKA?). Obie pozycje powinny pojawić się [illegible] pogu w okolicach [illegible] roku. [ści]

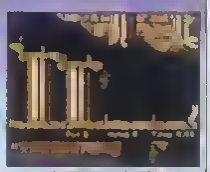
Pita

Z konsoli na patelnię



Jak dotąd nie podała kilku szczegółów na temat swojego nowego projektu, a mianowicie symulatora łowienia ryb pod tytułem **BASS LANDING**. Gra oparta będzie w całości na polygonach z trzema trybami rozgrywki i pełnym supportem Dual Shocka, co [illegible] akurat strzałem w dziesiątkę. Whow, no to na święta będzie rybka! [sci]

Lemmingi



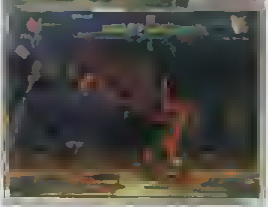
W [illegible] pojawi się **LEMMINGS** konwersja pierwszych, dwuwymiarowych Lemmingów w których zaimplementowano prawie 300 poziomów. O czym jest gra chyba nie muszę tłumaczyć. [sci]

TWISTED Vs ROGUE

Najpoważniejszą konkurencją dla recenzowanego w tym numerze ROGUE TRIP jest trzecie wcielenie **TWISTED METAL**, spłodzone w wytwórni 989 STUDIOS (ex SONY). Od razu zaznaczę, że nie należy spodziewać się jakichś rewolucyjnych zmian i tak najważniejszą wydaje mi się możliwość zlinkowania dwóch konsol i pocięcia w deathmatch czterema pojazdami (Split Screen w poziomie i pionie). Oczywiście przemodelowane znacznie engine gry, używając jednocześnie bardziej realistycznych tekstur oraz, uwaga!, nowość efektów świetlnych. Gracz do dyspozycji będzie miał 12 pojazdów, z czego tylko cztery nowe, oraz całkiem sporo scenariuszy i trzy nowe gatunki uzbrojenia. Po życia ta jest zapowiadana na początek listopada. [sci]

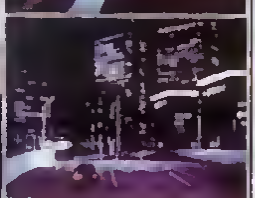
SF ALPHA 3

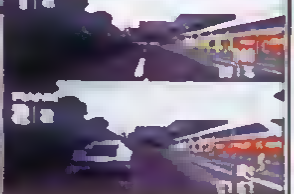
CAPCOM dysponuje już grywalną wersją **STREET FIGHTER ALPHA 3** [illegible], jak piszą głosi, jest [illegible] najlepszych konwersji gry na domowe konsole w historii [illegible]



Konkurent dla GT!

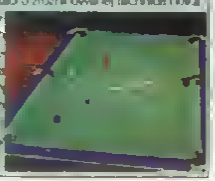
Najciekawszym elementem nowego **RIDGE RACER 4** będzie możliwość gry we [illegible] ściach. Graczy na dwóch zlinkowanych konsolach. Oprócz tego, wiadomo już, że pod względem ilości dostępnych samochodów (około 300 wymaginowanych [illegible] stały, modeli) produkt NAMCO przebije sławetne GRAN TURISMO co jest dużą dysproporcją przy tylko ośmiu trasach. Zapowiadany jest dość znaczny skok jakościowy grafiki z niesamowitym light sourcingiem. Gra będzie wykorzystywała nowy pad NAMCO Jogcon. W [illegible] powinien pojawić





Kulki i kij razy dwa

Dla wielbicieli gry w kulki ACTIVISION przygotowuje bardzo realistyczny symulator poola pod nazwą **POOL HUSTLER**. Program oferuje sześć różnych wariantów gry oraz dodatkowe modyfikacje zasad, 12 postaci o zróżnicowanej technice i kilka trybów rozgrywki. Realność „wydarzeń" ma być głównym atutem tego tytułu. Pół polski [illegible] w okolicach października. Konkurencyjną propozycją jest **BACK STREET BILLARDS** firmy ASCII, zapowiadany na listopad, który jest uderzająco podobny do poprzednika pod względem [illegible] parycia. Z ciekawostek wartych odnotowania będzie możliwość przeglądnięcia gry dowolnej [illegible] ly audio. PSYGNOSIS również przygotowuje nowy [illegible] oard, tyle że o nim [illegible] nie wiadomo. [sci]



FH. NEED FOR PSX

CZĘSTOCHOWA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH [illegible] 300 TYTUŁÓW NA PSX

-KONSOLE:NOWE I UŻYWANE
-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH
-PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU (NA ZASADZIE WYMIANY)
-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCU
-WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER

I GRUPA CENOWA: 59zł
AIR COMBAT - strzelanka
[illegible]A. TOSHINDEN bijatyka
ALONE IN THE DARK przygodowa
RIDGE RACER wyścigi samoch...

II GRUPA CENOWA: 99zł
SOULBLADE bijatyka 3D
BATMAN FOREVER przygodowa
FIFA 97 piłka nożna
HEXEN - doom

III GRUPA CENOWA: 109 zł
TEKKEN 2 bijatyka
DESTRUCTION DERBY 2 - wyścigi
RESIDENT EVIL 1 - kwawy horror
TOMB RAIDER 1 - przygodowa

IV GRUPA CENOWA: 109 zł
FIFA '96 World Cup - piłka nożna
GRAN TURISMO wyścigi samoch.
VIGILANTE 8 - strzel. samoch.
FORSAKEN strzelanka FPP

POWYŻSZY SPIS JEST TYLKO NIEWIELKĄ CZĘŚCIĄ NASZEJ OFERTY.

(0-60) 23-85-228

[illegible]NMP 36 [illegible] w pon. dom. 42-200 [illegible]

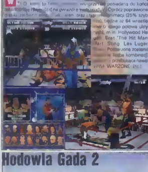
KUPON RABATOWY 10 % taniej

Dobranocka na PSX

SONY i KONAMI wypuszczają na rynek japoński gry w konwencji animowanych „dobranocek" (Anime), wzorując się w pewnym stopniu na ... popularnej ... serii ... Lair (Amiga, PC). SONY proponuje 2 tytuły: **DOUBLE CAST** i **KISETSU WO DAKISHIMETE**, zapoczątkowujące serię Yarudora. Jakość animacji jest wyśmienita ... NAMI, że fabuła gry jest ... powoli, z prawie 30 ... zeniami. Gra KONAMI pt. **DANCING BLADE** jest ... tylko z kilkoma zakończeniami. Co ciekawsze, w żaden sposób nie można ... się tytewało Graczą w starej serii Dragon's Lair czy Space Ace. [sc]

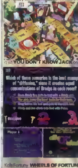
THQ wykorzystuje licencję

WCW/NWO THUNDER ... WCW NITRO wrestling THQ ... to f... wykorzystuje posiadaną do końca ... puścić na gwiazdkę ... Oprócz poprawionej grafiki zarówno ... jak aren oraz płynniejszej animacji (25% szybsza), będzie aż 64 wrestlerów (z czego połowa ukrytych), m.in. Hollywood Hogan, Bret 'The Hit Man' Hart, Sting, Lex Luger. ... Podwojona zostanie ... liczba kombinacji ... przebijająca nawet WWF WARZONE. [sc]

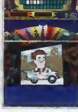


Małe a cieszy

Z pierdułkowatych" gier na nadchodzący ... spodziewać się należy ... Monopolu ...



Koła Fortuny **WHEELS OF FORTUNE** (HASBRO) ... w wydaniu rozdzielczości, w konwencji telewizyjnej, z licznymi wstawkami FMV. Przewidziano ponad 2000 haseł ... w trzech grach. W momencie ... gracz wygra jakąś nagrodę, klapa konsoli automatycznie ... się i wypluwa perfumy, czajnik ... komplet naczyń ... no dobra, to ... tat... o Mysłę ... napisał o ... w wersji Secam ... kilku ... się nie ... i musieli ... glupie telefony. [sc]



TENCHU adios!?

Po ogromnym sukcesie TENCHU producent konkurencyjnego MGS, firma KONAMI, zamierza zdetronizować producenta SQUAHESOFT'u na ich własnym terenie - w Feudalnej Japonii. Gra będzie nosić tytuł **SHOGUN ASSASSIN** i będzie przygodówką z dialogami (bez spięcia), jak przystoi na grę samurajów, okraszoną elementami rozpruwania bebechów. Producent zapowiada bardzo ciekawą fabułę i jeszcze lepszą stronę wizualną, z prerenderowanymi lokacjami i bardzo szczegółowo zrobionymi postaciami. Dwoje bohaterów do wyboru: kobieta (w roli „policji" Shoguna) albo facet (mściciel z wielką kataną). Gra pojawi się w przyszłym roku, około marca, a do tego czasu jeszcze o niej nie jedno napiszemy. Czyżby kolejny hit na miarę MGS?! [sc]

Hodowla Gada 2

MONSTER RANCHER 2 (jap. M. FARM 2) ... TECMO ... jak na razie ... dela ... przeniesione ... pierwszy ... Wzbogacone aż ... rozgrywka, oprócz kosmetycznych ulepszeń, niewiele będzie się różnić od pierwowzoru. [sc]

Sprite'y nadciągają

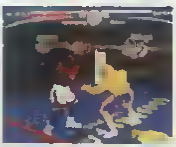
W dobie ... sprite'owe rysowanki ... co jest po części jest wynikiem graniczeń sprzętowych. **SILHOUETTE MIRAGE** to proste, dwuwymiarowe łażanko-strzelanka jakich swego czasu na Amidze ... Główna boha... walczy z przeróżnymi kolorowymi ... ginalnych tech... rozwałki, ... ruchów specjalnych ... ości gra jest nie ... WORKING DESIGNS ... pozycja ... [sc]

Piła

RADICAL atakuje

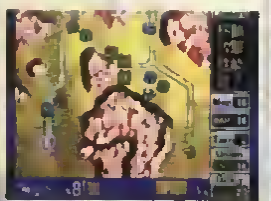
STAR OCEAN: THE SECOND STORY

EA utrze nam nosa

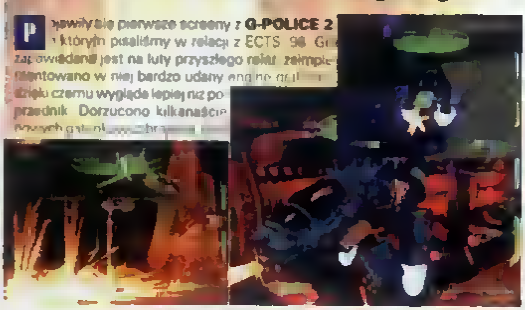


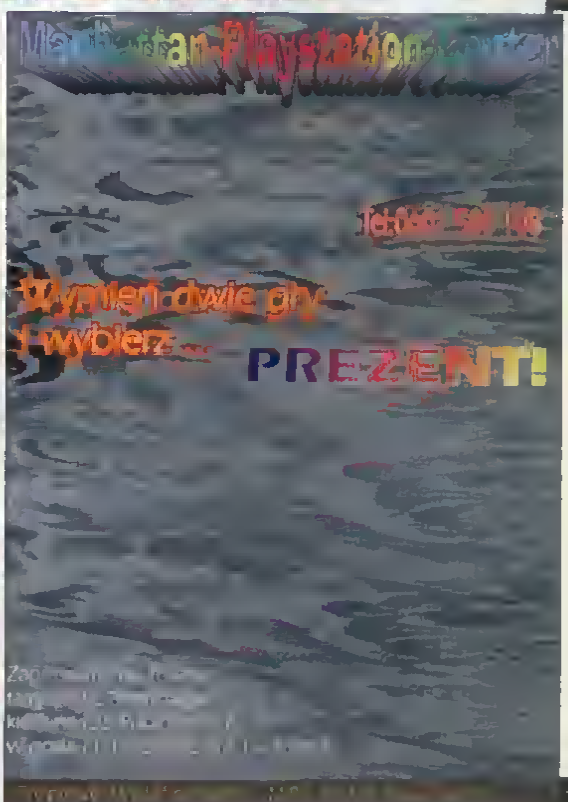
Powrót kichy

Z lamusa HUDSON SOFT



G-POLICE jeszcze lepszy





Jazda po błotku!

SONY przygotowuje nowe wyścigi **RALLY CROSS 2** jest kontynuację gry która odniosła spory sukces przede wszystkim w USA. Jeśli „jedynka" przypadła komuś do gustu, na pewno druga część będzie dla niego nie lada chrapką a to za sprawą świetnego modelu jazdy i dobrej grywalności. Tym razem będziemy mieli do czynienia z licencjonowanymi samochodami m in nowy VW Garbus Opel Tigre i BMW 318. Podobnie jak w pierwszej części używając manualnej skrzyni biegów trzeba pamiętać o sprzęgle. Trasy będą przebiegać w przeróżnych miejscach (dżungla, góry pustynia, wzdłuż brzegu morza itp.). Twórcy nie zapomnieli też o licznych skrótach, które umilają zabawę, oraz trybie Multiplayer - aż we czterech, kabla LINK. Udostępniony będzie również edytor tras. [eja]

Więcej czadu

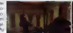
LEMANS 24 HOUR to wyścigi bazowane na imprezie samochodowej o tej samej nazwie. Wybierasz jeden z 40 samochodów i stajesz do walki w trybie Arcade lub Simulation. W Simulation Mode uczestniczysz w wyścigu, który trwa pełne 24 godziny. Oczywiście co jakiś czas możesz w pewnych miejscach nagrywać stan gry, bo kto siedział by przed telewizorem nad jedną grą cały dzień. Słońce zachodzi i wschodzi w tym samym tempie co w rzeczywistości. [n.s]

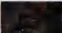
Znowu RPG

Kolejny strategy-RPG o typowej japońskiej orientacji to **SPECTRAL FORCE 2**, który w chwili obecnej powinien pojawić się na sklepowych półkach po drugiej stronie globu. Akcja rozgrywa się w świecie fantasy, gdzie toczą się wojny plemienne i grasz pod postacią przywódcy jednego z nich dąży do opanowania całej krainy. Na szczególną uwagę zasługują sceny walki w których bierze udział ponad 2000 postaci, oraz specjalne bitewne sekwencje bossów (ponad 120 różnych komend). Na razie nie wiadomo nic o wersji amerykańskiej. [ści]

QUAKE 2 tuż, tuż...

Już dzisiaj można śmiało powiedzieć, że ta gra będzie najlepszą w swojej klasie, czyli wśród strzelanin FPP. Konwersja jest prawie doskonała taka sama kolorystyka poziomów, wygląd postaci, oraz niesamowicie wysoka grywalność w trybie Multiplayer. Tego właśnie potrzeba nam do pełni szczęścia w świecie PSX'e. Jedyną wadą może być niska rozdzielczość tej produkcji ale cóż to za wada przy tak wielkiej wagi zaletach?! Po prostu gierka cuuud!!! [mat]





Syndykat Smerfów

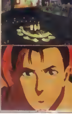
Firma TECMO już jakiś czas temu wypuściła dziwaczny zapis o nazwie TECMO DECEPTION i teraz postanowiła stworzyć jego ulepszoną i upiększoną kontynuację, czyli **KAGERO DECEPTION 2**. Ogólnie ujmując, polega ona na stawianiu różnorakich pułapek w [illegible] w które wpadają penetrujący go śmiałkowie. Fabuła gry jest dość [illegible] na [illegible] gości przerabia tych normalnych za pomocą prania [illegible] w maszynie [illegible]. Jedną z ich ofiar jest właśnie główny bohater, uprowadzony za młodu przez jednego ze „smerfów" przebranego za clowna (clowny zawsze wyglądały mi podejrzanie) i odpowiednio „zbrainwashowany", stąd zarabia teraz na życie utrudnianiem egzystencji innym. Całość ujęta została w bardzo dobrej oprawie graficznej i muzycznej mnogość pułapek połączona została ze stosowaniem ich różnorakich kombinacji oraz możliwością rekrutacji wrogów z pierwotnej wersji tej gry pozostał dziwaczny klimat rozgrywki który nie każdemu może się spodobać. [str]

Powrót do korzeni...

SQUARE zaprezentowało w Tokyo pierwsze screen shoty z zapowiadanej na wiosnę kontynuacji **SAGA FRONTIER**. Jak widać na screenach tła są ręcznie malowane, co wcale nie oznacza, że grafika będzie na niskim poziomie. Wręcz przeciwnie! Duża paleta kolorów ciekawy design oraz ładnie wykonane sylwetki bohaterów. Na razie niezbyt wiele wiemy na temat fabuły oprócz tego, że jak w poprzedniej części - każda z postaci będzie miała własny quest. [mat]

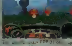
Religia i robotyka

Firma SQUARESOFT postanowiła umilić Graczom czas oczekiwania na FINAL FANTASY VIII i wypuściła kolejnego RPGa, zarów[illegible] jak i k[illegible] (RPG). Gra [illegible] się w Japonii już kilka miesięcy temu i również znakomicie tam sprzedawała lecz powstały niejakie problemy z jej konwersją na USA, a to z powodu [illegible] motywów zawartych w fabule które według niektórych nie powinny ukazać [illegible] fo[illegible] XENOGEARS [illegible] zafascynować futurystycznym w znakomitej oprawie [illegible] sprite [illegible] combo [illegible] różnorakich [illegible] zagłady [illegible] również [illegible] (bioinżynierów). [illegible] [str]



CENTIPEDE is back!

Czy kto[illegible] Was pamięta [illegible] te [illegible] mo[illegible] [illegible]? Sytuacja wygląda tak: paskudne potwory monstrualne dżdżownice i inne paskudztwa chcą zniszczyć miasto. Natomiast my jako dzielny pilot statku kosmicznego musimy temu zapobiec. W oryginale (2D) nasz sta[illegible] do[illegible] ekranu i mógł się [illegible] we [illegible] [illegible] oczywiście nawalał do ogromnej dżdżownicy i innych dziebągów które zmierzały nieuchronnie w naszą stronę. Dobra, teraz popatrzcie na shoty. Od razu odpowiem na [illegible] Was właśnie pytanie [illegible] FPP (!) [illegible] [illegible] 3D. [mat]



Pita

DRIVER DRIVER DRIVER DRIVER DRIVER

Wyścigi to dużo powiedziane, gdyż gra nie będzie polegać na zasadzie „kto pierwszy ten lepszy", nie będziemy ścigać się z innymi zawodnikami, ani nawet liczyć cenne sekundy. Praktycznie z „wyścigów" pozostała sama jazda samochodem, przy pomocy którego wykonywać będziemy przeróżne „zadania na zlecenie". Coś na styl GRAND THEFT AUTO, ale w rewelacyjnej, trójwymiarowej oprawie graficznej. Na potrzeby gry autorzy przejechali z dwoma kamerami (jedna skierowana do przodu, a druga w bok) dziesiątki mil po 4 wielkich miastach Stanów Zjednoczonych - Nowym Jorku, Miami, Los Angeles i San Francisco, aby jak najwierniej oddać wygląd tych metropolii. I szczerze mówiąc udało im się to lepiej niż by można było przypuszczać. Podobno jeśli Gracz posiadać będzie mapę jednego z tych miast, to może spokojnie jej używać w trakcie gry (!). W dodatku prawie wszystkie budynki są bardzo podobne do tych oryginalnych, no i stoją tam gdzie powinny. Podziwiam w tym momencie grafików i projektantów, gdyż musieli oni poświęcić masę czasu na tak dokładne odwzorowanie miast. Czy to nie brzmi rewelacyjnie? - pewnie, że tak. Z zadań, o których wiem, że na pewno będą, warto wymienić m.in. dostarczenie samochodu z narkotykami na drugi koniec miasta, gubiąc po drodze mafię, policję i inna „służby specjalne". Drugim ciekawym zadaniem jest śledzenie mafijnego bossa, tak aby on się o tym nie zorientował. Główną przeszkodą w wykonaniu tych zleceń będzie zwyczajny ruch uliczny, gdyż jak w każdym większym mieście samochodów jest prawie tyle, ilu mieszkańców. Co najciekawsze, nie będzie on jakiś chaotyczny, lecz wszyscy użytkownicy dróg przestrzegają wszelkich zasad ruchu drogowego: zatrzymują się na czerwonym świetle, nie przekraczają dozwolonej prędkości i nie wyprzedzają w niedozwolonych miejscach. Wśród tych wszystkich „zawalidróg" przyjdzie nam uciekać na maksymalnych obrotach.

INFO	
DATA	LUTY 1999
PRODUCENT	REFLECTIONS
GATUNEK	WYŚCIGI

Szykuje się więc gra, przy której nawet większość scen pościgowych znanych z filmów będzie niczym. Szczególnie ze poruszać się będziemy po największych metropoliach świata.

AJU

Na temat gry LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER mówi się od dawna, powstały plotki, które niejednego mogą fascynować innych zaś przyprawiać o dreszczyk emocji związany z obawami o przyszłość tegoż tytułu. Zapewniam jednak że wszelkiego się stać nie może a LOK: SOUL REAVER ujrzy światło dzienne, i to rychło.

O co chodziło w LOK: BLOOD OMEN? Nosgoth było piękną krainą, którą w końcu szlag miał trafić. Jeden z rodzin wybrany przez szalonego nekromanty, miał by wytłuc w pień strażników tego padołu. Przy okazji magii został przemieniony po śmierci w wampira. Po wielu perypetiach nasz bohater staje na wysokości zadania.

Jak zapewne każdy pamięta, po ukończeniu gry można było wybrać jedno z dwóch zakończeń. Pierwsze pozwalało olać całą ludzkość i rządzić światem, drugie wręcz przeciwnie zostać sponiewieranym i umrzeć w mękach. O ile twórców nie interesowało drugie rozwiązanie, tak na bazie pierwszego postanowiono stworzyć dalszą historię. Ale zwykłe pociągnięcie tego scenariusza nie zapewniłoby ciekawego sequelu, bo i co by ciekawego mogło wyniknąć z monopolu na rządzenie światem (no co, budzisz się rano, myjesz zęby i znów musisz rządzić... nawet nie ma czasu na MTV). Akcja drugiej części została osadzona w 1000 lat po zakończeniu LOK: BLOOD OMEN.

Kain osiada w ruinach The Pillars of Nosgoth, knując plan stania się złym bogiem. Zamierza zawładnąć światem. Póki co, powołuje do życia kadrę sześciu wampirów głównych (lieutenants, czyli pomocników). Jednym z nich jest Raziel który wraz z pięcioma pozostałymi wampirzyskami rozprzestrzeniają jak plaga zagładę, oczywiście z armią napalonych wojowniczych wampirów. Ci, którzy nie zostali poważnie okaleczeni (tak na śmierć), zostali zamienieni w sługusów rządzących wampirów głównych. Na przestrzeni wieków ludzka rasa została podporządkowana Kainowi. Wampiry pokroju Kaina znajdują truposzy, poczym smakują nieco ich juchy wskutek czego powstają kolejne wampiry (wymiana płynów?). Właśnie takim truposzem był kiedyś Raziel, dopóki Kain nie dał mu takiego „buziaka". Główne wampiry, zatem i Raziel, rozkoszowały się swoim żywotem. W tym świecie wampiry mogą ewoluować i rozwijać się. Czyli wszystko było piękne i wspaniałe, aż do dnia kiedy Raziel ośmielił się „wybić" wykształcić skrzydła. Kainowi bardzo nie spodobało się to, iż jeden z jego podwładnych posiadł skrzydła szybciej niż on sam to zrobił. Aby zgładzić Raziela rozwalił mu skrzydła tym samym strącając go w „wir wody". A przecież wampiry nie mają się mik[illegible] [illegible] wodą (wilde dla wampira to jak kwas solny dla człowieka). Gdy Raziel ocknął, usłyszał głos Eldera. Elder to stary bóg, starszy o wiele od Kaina i wszystkich innych wampirów, który rezyduje w centrum Nosgoth. Żywi się duszami. Jest zatem bardzo wściekły, bo chętnie by coś wrzucił na ruszt, czego Kain mu nie ułatwia. Ubija zatem interes z Razielem, w zamian za przywrócenie mu kilku dusz, pomoże Razielowi zemścić się na Kainie. Teraz Raziel myśli tylko o zemście.

Zmieniły się znacząco zasady gry. Po pierwsze, jest ona teraz osadzona w trzecim wymiarze, za co chwała developerom. Poza tym nie będzie to już czysty RPG, a bardziej gra przygodowa z wyraźnie widocznymi elementami RPG. Można zatem powiedzieć, że jest motorem TOMB RAIDERA i LOK: BLOOD OMEN. Zatem oprócz typowych elementów przygodowych, jak penetrowanie lokacji, zdobywanie przedmiotów niezbędnych do zdobycia tych ukrytych, przesuwanie bloków skalnych itd., będziesz walczyć z wampirami. Podczas swojej wędrówki potkasz pięciu bossów, czyli byłych braci wampirów. Bardzo ważnym elementem w drugiej części LOK będzie walka. Będziesz mógł zatem podnosić bronie które walającą się (bez skojarzeń politycznych, proszę!) tu i ówdzie w łeb dając wampirom od czasu do czasu. Będzie można także korzystać z elementów otoczenia, czyli wyrwać coś ze ściany i poczęstować wroga. Ale nie będzie łatwo o nie! Dużo czasu programiści poświęcili na stworzenie inteligentnych przeciwników - zagonienia jakiegoś frajera w kąt nie będzie proste a jeśli Ci uciekne spod pachy to znajdziesz go w jakimś odległym miejscu. Zdziwisz się jednak bardzo, bo pobiegnie on tam gdzie są jego koledzy, a wtedy masz przechlapane.

Co do grafiki to napiszę szczerze iż podczas testowania, na targach ECTS zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Co prawda kolorystyka wydaje się być nieco przygaszona ale tym się bardzo zdziwił, gdyby w grze o takiej tematyce rządziła oczyska kolory techno. Klimat jest zatem budowany przy pomocy grafiki średniowiecznej z głową. Także sam wygląd lokacji rozwala na łopaty. Jak chwalą się ludzie z CRYSTAL DYNAMICS wynajęli świeżo upieczonych absolwentów architektury aby życiem nie spaczone umysły mogły pracować nad designem. Efekt jest porażający. A gdy dodać do tego wspaniały engine doskonale wykonane i perfekcyjnie animowane postaci przeogromne lokacje (większe niż w GEX: ENTER THE GECKO wszak gra powstaje na engine'ie wieńczącej tej pozycji) to obraz powinien się wyostrzyć każdemu [illegible]

Soul Calibur

Najnowsze mordobicie NAMCO, następca świetnego SOUL BLADE, egzystuje już od jakiegoś czasu na automatach. Wszyscy wiedzą jak wygląda (czad!), znają historyjki do postaci. Zakładając że NAMCO wypuści SC na nasze ukochane „ZUNY" postaram się naskrobać coś mniej więcej. Przede wszystkim postacie. Zachowali się wszyscy z „jedynki", oprócz Seung Miny, Han Myonga i Li Longa a doszło osobę nowych zawodników. Pełny skład - jak na razie - to Mitsurugi, Taki Voldo Sophitia, Kilk, Nightmare Astaroth Maxi Xianghua, Ivy, oraz Yoshimitsu, Hwang, Lizardman Rock i Siegfried. Niektóre z nich mogą wydawać się dziwne, ale tym razem to fakty i tyle potwierdzone przez NAMCO.

Niestety, od Graczy dowiedziałem się, że dodatkowe postaci (o głównie sobowtóry podstawowych zawodników z paroma kosmetycznymi zmianami i niewielką ilością swoich własnych technik. Na przykład Lizard to prawie Sophitia, Rock - Astaroth, Siegfried Nightmare itd. Hwang też dubluje styl tym razem Xianghua - ale ma trochę swoich własnych cosów. Co do aren, to nie są to już tylko kwadraty - są mniej lub bardziej wymyślne co dodaje im uroku. Tła natomiast są tak dorobione, że naprawdę można się zachwycić - mają świetnie dobrany klimat i architekturę. No cóż - wiadoma - będą musieli je spieszczyć w ewentualnej konwersji, ale da się z tym żyć, bo grywalność na pewno będzie nietknięta znaczy genialna. Przyjrzyjmy się bliżej postaciom i systemowi walki. Japońce po TK3 ześwirowali pod względem postaw - prawie każda postać ma jakieś. Np. Nightmare ma 3 Mitsurugi 2, a Maxi na oko ok. 5. Można też biegać swobodnie w każdą stronę - wystarczy dwa razy tyrpnąć gałkę np. do góry a później kierować zawodnikiem. Nazywa się to 8 Way Run, a każda postać może wyprowadzić z tej sytuacji bardzo dużo technik. Następna sprawa to znane Guard Impact - jest teraz rozróżnienie na wysoki/średni i średni/niski. Odpowiednio p+G, lub d/p+G. Każda z postaci może też parować ciosy wroga np. t+G, lub d/t+G. A+B+K to Soul Charge (Kiu z TK3) który po naciśnięciu g przekształca się w Spirit Charge niektóre ataki stają się nieblokowalne. Na koniec parę moich spostrzeżeń po rozmowach z kolegami z Japonii i Stanów (głównie). Maxi jest straszne zagmatwany - ciągle zmienia postawy i straszne miesza, co czyni z niego postać albo dla masherów albo naprawdę dobrych Graczy (podobnie jak Eddy). Mitsurugi nie ciągnie już czterociosowych stringów, ale z tego co mi mówili, jest BARDZO niebezpiecznym i skutecznym zawodnikiem, co po części zawdzięcza doskonałym cosom z postaw i technikom nieblokowalnym (trzeba ich jeszcze użyć z głową). Sophitia ma bardzo małe opóźnienia, więc można cały czas przeć naprzód sypiąc combosami - wspaniały wybór dla Pitbulów. Xianghua walczy bardzo eleganckim stylem, co trochę przeszkadza w walce. Ale dzięki licznym możliwościom opóźniania i przeciągania kombinacji, wspomaganym mylącym wymachiwaniem na chiński sposób - może porządnie namieszać. Astaroth przypomina Rocka, ale jest znacznie lepszą postacią - jest najsilniejszy, ale również i najwolniejszy. Jednak sprytny Gracz przy użyciu paru szybkich ciosów o małym zasięgu jest w stanie wywalczyć sobie miejsce do machania toporzyskiem, co może się skończyć miamiło dla oponenta. Natomiast Nightmare to postać dla ekspertów - wymaga bardzo przemyślanej gry. Ogólnie większość Graczy zgadza się, za podstawowy skład jest nieźle wyważony i KAŻDA postać jest dobra i niebezpieczna.

NAMCO NIE zapowiedziało jeszcze oficjalnie SC na PSX, jednak miejmy nadzieję, że zrobią to szybko, bo TEKKEN 3 nauczył nas, że warto było czekać. Jedno, co JUŻ nie podoba mi się w SC. DLACZEGO NIKT NIE WALCZY MACULELE? Dla niewtajemniczonych najbardziej kozacki sposób walki przy użyciu dwóch krótkich mieczy/noży/pałek. Widziałeś film, w którym Seagal wymiatał pałkami? Wyobraźcie sobie coś o wiele bardziej czadowego z systemem walki trochę podobnym do Capoeira. Zresztą tą, walki Capoeiristas uczy się Maculele (ja np. też). No ale skoro zrobili Edka to może kiedyś w następnym Soulu pojawi się wreszcie ten niesamowity styl.

INFO

DATA	III KWARTAŁ '99
PRODUCENT	NAMCO
GATUNEK	BIJATYKA

MUTTI

ŻYCIE GRACZA POZA GRANICAMI NASZEGO PIĘKNEGO KRAJU

Praca redaktora pisma o grach jest na pewno bardzo ciekawym i interesującym zajęciem wiąże się jednak z wieloma obowiązkami. Człowiek chciałby sobie czasami pograć dłużej w jakąś nową grkę, a tu nie ma czasu, bo trzeba pisać, podejrzane cwprzety na własnej konsoli testować czy jakichś ciekawych informacji po grach w Internecie wyszukać. Są jednak takie momenty w życiu redaktora, dla których warto godzić się na wszystkie te wyrzeczenia. Mnie osobiście największą frajdę sprawiają dwie sytuacje. Pierwsza - kiedy dzięki pracy w Redakcji mogę pograć jako jednej z pierwszych w kraju w przedpremierowe wersje gier. Druga - podróżować zwedzenia świata dzięki wyjazdom służbowym. I właśnie dzięki temu tak bardzo podoba mi się ta praca.

Już prawie pół roku temu, przy okazji odbywających się w Atlancie targów E3, miałem niebywałą przyjemność po raz pierwszy w życiu odwiedzić Stany Zjednoczone - legendarny kraj 'wolnych ludzi'. Muszę przyznać, że Ameryka zrobiła na mnie niesamowite wrażenie. Sprawił to zarówno całkiem odmienny klimat, jak i inna kultura ludzi oraz ich podejście do życia. Jako zapalonego Gracza i fanatyka PlayStation najbardziej jednak interesowała mnie popularność naszej konsoli na amerykańskim rynku oraz ogólnie rynek gier w USA. Kilka miesięcy później, przy okazji kolejnej imprezy komputerowej (targi ECTS w Londynie) miałem okazję zapoznać się z sytuacją na angielskim rynku. A oto moje wnioski wyciągnięte z tych obserwacji.

Już na wstępie muszę Was zapewnić, że PSX zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i w Anglii trzyma się bardzo dobrze i bez wątpienia w tym momencie wiedzie prym w rywalizacji z innymi konsolami. Przyczynia się do tego na pewno duża ilość dobrych gier na PlayStation oraz bardzo dobra polityka marketingowa firmy SONY. Osobiście kilka razy widziałem reklamę GRAN TURISMO w amerykańskiej telewizji, nie mówiąc już o jeżdżących autobusach oklejonych znakami PlayStation czy często spotykanych wielkich posterach reklamujących najnowsze gry. Konkurencja jednak nie śpi i SONY musi ciągle bacznie obserwować sytuację, tym bardziej [illegible] Nintendo 64 zapowiada się kilka naprawdę dobrych gierek a Sega coraz głośniej trąbi o swoim Dreamcaście.

W chwili obecnej cena PlayStation i Nintendo 64 jest podobna i stosunkowo niska, jak na amerykańskie czy angielskie warunki. Sprawia to, że decydującym czynnikiem skłaniającym do zakupu tego czy innego systemu są gry. Dlatego właśnie obie firmy tak bardzo walczą o wyłączność wydawanych gier na swoje konsole, dbając o jak najdłuższe przytrzymanie potencjalnego klienta przy swoim produkcie. Dla przykładu, w Stanach Zjednoczonych ogromna liczba starych użytkowników Super Nintendo zakupiła PlayStation głównie dla siódmej części FINAL FANTASY, której to poprzednie edycje ukazały się właśnie na 'małym' Nintendo. Analogicznie początkowy spory sukces N64 spowodowany był dzięki równoczesnemu wydaniu gry Mario 64 na tę konsolę. Teraz Nintendo chce powtórzyć ten wynik przy okazji premiery gry Zelda 64. W odwecie SONY (razem z firmą KONAMI) szykuje ogromną akcję propagandową dla METAL GEAR SOLID, która prawdopodobnie już zaczęła się w Stanach. Jak więc widać, tam ciągle coś się dzieje, najważniejsze jednak były, są i będą dobre gry, dla których Gracze nabywają tą czy inną konsolę.

Jest jeszcze jedna sprawa, którą warto zaznaczyć w związku z dużą popularnością konsol na amerykańskim rynku. Otóż, w odróżnieniu od Polski, gdzie konsole często porównuje się do komputerów osobistych, tam nie odgrywa to aż takiego znaczenia. Ludzi po prostu stać na zakup obu tych urządzeń, a konkurencja wywalczyć się głównie między producentami konsol. Komputera używa się tam najczęściej do korzystania z Internetu, do prowadzenia rodzinnych rozliczeń czy pracy biurowej, natomiast do gier od zawsze kupowało się konsolę, którą można było podłączyć dzieciakom do telewizora w ich pokoju i mieć święty spokój. Takie wychowanie sprzyjało to dzisiaj te wyrośnięte 'dzieciaki' ponownie sięgają po nowe konsole, tym razem już dla swoich dzieci. W Polsce bardzo długo w tej dziedzinie różnymi królowały komputery ostatnie jednak zaczęło się to wreszcie zmieniać, co widać szczególnie na rosnącej wciąż popularności konsol PlayStation w naszym kraju.

Ceny sprzętu, jak i gier są szczególnie w Stanach Zjednoczonych dużo niższe niż w Europie, dodatkowo przeciętne zarobki są tam o wiele wyższe od naszych, co sprzyja spopularyzowaniu tej formy rozrywki. I chociaż SONY oficjalną cenę PlayStation w Polsce (za co część jej i chwała) to gry ciągle są u nas zdecydowanie za drogie. W Stanach Zjednoczonych średnia cena gier kształtuje się w przedziale od 10$ (najtańsze i jednocześnie najstarsze gry albo używane) do 50$ (najlepsze nowości). W specjalnych sklepach nowości kupić można jeszcze o jakieś 10$ taniej. Ponadto dysponując kuponami rabatowymi drukowanymi na reklamach gier w czasopismach komputerowych często możemy dodać kolejne 5 - 10$ (średnia cena amerykańskiej gazety kształtuje się na poziomie 5$). Ponadto, w Stanach dosyć łatwo jest nabyć najnowsze 'importy' z Japonii, których ceny kształtuje się w granicach od 50$ do 80$, w zależności od tytułu. W Wielkiej Brytanii nie jest już tak różowo, gdyż jest to kraj zdecydowanie droższy, a i rynek nie jest tam aż tak potężny. Ceny gier kształtują się w przedziale od 30 do 50 funtów natomiast konsola kosztuje tam w chwili obecnej 100 funtów. Ceny, jak widać, są tutaj zdecydowanie wyższe, ale i zarobki Anglików do najniższych nie należą. Korzystając z okazji, jako uwagę. Zarówno amerykańskie, jak i japońskie krążki do PlayStation są czarne od spodu, jak te wydawane w Europie! I jeśli tylko ktoś twierdzi inaczej (a dostałem takie sygnały od Czytelników), to zapewniam, że chce Wam wepchnąć nazwyczajniejszego pirata tłoczonego gdzieś na dalekim wschodzie! Wracając do tematu, w Polsce bardzo trudno nabyć oryginalne gry z USA i Japonii. A na przykład w Niemczech prosperuje wiele sklepów, które mają je w swojej oficjalnej ofercie w cenie około 100 - 130 DM.

Życie Gracza za granicami naszego kraju jest nie tylko przyjemniejsze z tego powodu, że dostępność i obecność gier na rynku są tam dużo większe, a ich ceny relatywnie niższe. Przebywając kilka tygodni temu w Londynie miałem okazję odwiedzić dwa ogromne salony gier, przy których całkiem niedy (jak mi się do tej pory wydawało) salon gier na wrocławskim dworcu PKP to taki malutki kącik z jednym automatem gdzieś na końcu ciemnego korytarza. Wyobraźcie sobie 7 pięter w ogromnym budynku, błyskające neony, gwar i szum napływającej z każdej strony muzyki, schody ruchome między każdym poziomem oraz niesamowitą wprost ilość automatów do gier. Tak, to SEGA WORLD - największy salon gier komputerowych, jaki w życiu widziałem. Na początku ta nazwa mnie trochę zmyliła, jednak już po chwili odetchnąłem z ulgą, albowiem zebrano tu wszystkie najlepsze automaty nie tylko firmy Sega, ale także NAMCO, CAPCOM, i wielu innych potentatów. Na każdym piętrze umieszczono inny rodzaj gier. Mamy więc strefę bijatyk, gdzie królują TEKKEN 3, Virtua Fighter 3, EHRGEIZ, STREET FIGHTER EX 2 i wiele, wiele innych. Są strzelaniny z TIME CRISIS 2 na czele, oraz gry wyścigowe ze wspaniałym symulatorem jazdy Sega Rally 2. I nie są to byle jakie automaty a często ogromne maszyny oferujące możliwość zabawy od 4 do 8 osób jednocześnie, wyposażone w wibrujące fotele i reagujące na zachowanie samochodu kierownice. Wierzcie mi, że jest na czym wzrok zatrzymać, a kilka funtów łatwo stracić.

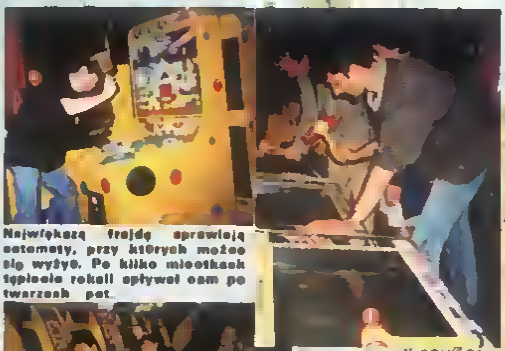
Reklamówki londyńskich salonów gier

A zabawki te nie są zbyt tanie, bo od 0.5 do nawet 3 funtów za jedną grę. Jest też cała masa innych dziwacznych gier, o jakich nawet nie śniłem, jak choćby symulator łowienia ryb (z prawdziwą wędką!), jazda na desce snowboardowej, pływanie kajakiem, nazwane robal młotkiem czy nawet małe boisko do gry w elektronicznego baseballa lub wirtualny ring bokserski. Szczytem wszystkiego był jednak symulator wyścigów konnych. Wyobraźcie sobie cztery łebne Japonki skaczące na małych, gumowych konikach. Cudowny widok! Ja, Mr. Spock i HIV na ten 'cudowny widok' rozłożyliśmy się przy okazji ze śmiechu na podłodze na samym środku salonu! Mówię Wam, normalnego orgazmu można od tego wszystkiego dostać, szkoda tylko, że fundusze tak szybko się skończyły, bo już byłem nawet skłonny do nocowania w jakimś przytulnym automacie aby tylko z rana od nowa zabawę rozpocząć.

Automat SR pożarł tylko 2 fun-

Gdy już myślałem, że wszystko już widziałem, tuż za rogiem przy następnej ulicy mym oczom ukazał się kolejny przybytek rozrywki, tym razem firmowany przez samą firmę NAMCO. A co w środku? Kolejne wynalazki, jak RIDGE RACER w naturalnej wielkości (cały wóz), gdzie do środka usiąść można, muzyczkę w radiu zaleczyć, a nawet wycieraczki czy migacze samemu obsługiwać. Kilka metrów dalej znaleźliśmy automatową wersję DENSHA DE GO

Piła



Największą frajdę sprawiają automaty, przy których można się wyżyć. Po kilku miesiącach tępienia rekordy opływał cam po twarzach pot.

Normalny salon gier w Anglii

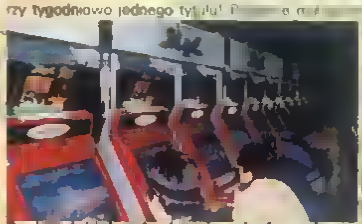
czy też wspaniały SOUL CALIBUR (czyli SOUL BLADE 2), przy którym nie omieszkałem poczywać na chwilkę ugiąść. A jak już usiadłem, to siedziałem przy nim razem z kumplem dobre 2 godziny, gdyż gra ta jest naprawdę potężna. I chociaż jakością grafiki nie zachwyca gdyż zrobiona została w tej samej rozdzielczości co 'jedynka' (zapowiada się kolejna, wspaniała konwersja!) to efekty świetlne, nowe postacie nowe ciosy są po prostu wspaniałe. Za jednego funta Gracz dostawał 4 kredyty (promocja chyba jakiś była...) więc pograć można było sobie do woli czego nie żałuję.

No cóż, w Polsce takich salonów chyba się nigdy nie doczekamy dobrze że chociaż konsolki w domu mamy. PlayStation wbrew pozorom popularne jest także bardzo za naszą wschodnią granicą choć nie jestem pewien czy ten interes przynosi jakieś znaczące profity dla SONY Rus. Ceny konsol są tam bardzo wysokie, a zarobki śmiesznie niskie. Nic zatem dziwnego że oryginalnych gier w Rosji ze świecą szukać. Za to na bazarach a często nawet i w sklepach, bez problemu można znaleźć wszystkie nowości na tanuteńkich tłoczkach (w granicach 10 zł/szt.). Doszło nawet do tego że na tamtejszym rynku zaczęły się pojawiać rosyjskojęzyczne wersje gier, z dubbingiem i cyrylicą w menu (np. RESIDENT EVIL). Czy to normalne, aby piraci sami tłumaczyli gry? Co więcej, pojawiać się też zaczęły pierwsze programy demonatracyjne na PlayStation! Podobnie jak to miało kiedyś miejsce z Amigą tak już teraz możemy na konsoli włączyć taki side-show z jednymi panienkami czy też posłuchać pierwszych muzycznych składanek. Jak na razie nie prezentują one zbyt dużej wartości artystycznej, zawierają także dosyć ubogie efekty, ale bardzo mnie ciekawi, skąd nasi wschodni towarzysze dostali pakiet developerski pozwalający na pisanie programów na PlayStation. Jak widać w Rosji wszystko jest możliwe.)

Pierwszy slide-show na PSX'a licencjo. eorki!

Na koniec został mi jeszcze do analizy rynek japoński. Tam niestety jeszcze nie byłem, czego bardzo żałuję i mam nadzieję za kiedyś uda mi się. Kraj Kwitnącej Wiśni odwiedzić. Tymczasem z tego co wyczytałem to Japonia także do tanich państw nie należy, chociaż w większych miastach są dzielnice w których znajdują się sklepy komputerowe i tam można już zakupić konsole, osprzęt i gry po znacznie przystępniejszych cenach. Bardziej ciekawe jest natomiast samo podejście Japończyków do całej sprawy. Wyobraźcie sobie, że już na kilka dni przed oficjalną premierą nowej konsoli zaczynają się ustawiać tasiemcowe kolejki do sklepów które potrafią zatarasować ruch w całej dzielnicy. W takiej kolejce stać można nawet 50 000 osób! Tak się działo prawie zawsze przed premierą nowej konsoli, czy to było SONY PlayStation Nintendo 64 czy Sega Saturn. Podobnie będzie z premierą Dreamcasta czy nowego PlayStation 2. Jednak wbrew pozorom Japończycy z mniejszą desperacją wyczekują następnej generacji konsoli zadawalając się posiadanym już sprzętem i przykładając wagę do powstających gier. W Japonii bardzo łatwo wywołać mimik na temat czy inne pozycje, szczególnie kontynuacje jakiegoś szlagieru (FINAL FANTASY 7). Publikowane są specjalne broszurki (200 stron) z historią świata czy ogółem postaci które pojawią się w sprzedaży jeszcze przed lądowaniem gry na sklepowych półkach, aby każdy przyszły klient mógł najpierw zapoznać się z całą otoczką programu. Z tego względu duży zainteresowaniem cieszą się wszelkie gry RPG z rozbudowaną fabułą i wieloma wątkami które są doskonałym materiałem na wszelakie dodatki - maskotki, komiksy czy nawet opowiadania. O czym już kiedyś informowaliśmy gry produkowane z myślą o rynku japońskim są z reguły zbyt krótkie dla nas - Europejczyków ponieważ jako mirnik przyjmujemy czas, jaki jest potrzebny na 'przejście' uwieńczone zobaczeniem końcowej sekwencji. Japończyk oprócz gry którą kalują do upadłego ma sterty publikacji oraz ciastka i sok z logosem ulubionego tytułu. Jak widać, rynek gier wideo jest tam tak potężny, jak cała nasza branża spożywcza, począwszy od mleka a skończywszy na proszku do pieczenia.

Sprzedaż gazet, która jest przecież najlepszym odzwierciedleniem rynku komputerowego, osiąga w Japonii magiczną sumę 500 tys. egzemplarzy tygodniowo jednego tytułu! P[illegible] obserwuje się także w innych dziedzinach, bo oprócz gier panuje jeszcze mania na Mangę (pod każdą postacią filmy, gry, komiksy, muzyka), czy salony gier ARCADE! Wyobraźcie sobie, że do salonów gier chodzą się całymi rodzinami i wcale nie często jak do kina czy teatru. Ceny biletów są "trochę" lepiej wyposażone.

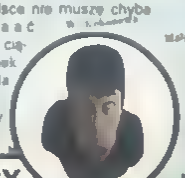


Do japońskich salonów gier chodzą całe rodziny i ciężko się tego nie wstydzić. Tyle że ich restauracji czy kina salony są "trochę" lepiej wyposażone.

W przeciwieństwie do naszej konsoli, na japońskich ulicach ustawiają się gigantyczne kolejki. Niektórzy Grecy kasują oswoi kilkadni wcześniej.

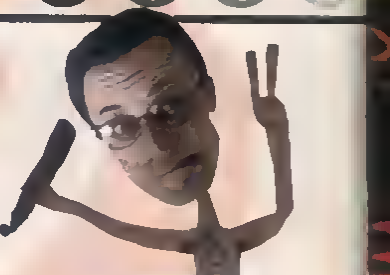
Bez różnicy na wiek czy płeć Japończycy są po prostu wspaniali i jedyni w swoim rodzaju, a rozkoszowanie się panującymi między nami kulturami (na płaszczyźnie gier wideo) zasługuje cały ten numer PSX EXTREME.

O sytuacji panującej w Polsce nie muszę chyba pisać, gdyż wszyscy widzimy jak to u nas wygląda. Ceny ciągle za wysokie, zarobki za niskie, zdecydowanie trudno, i nie ma się zbytnio gdzie rozerwać. Na szczęście chociaż konsole są już u nas równie popularne, co w innych częściach świata, a miejmy nadzieję, że ich popularność nadal będzie rosła.



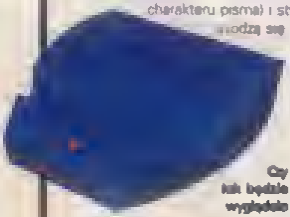
NORBY

PlayStation I CO DALEJ...



Redaktora popularnego magazynu traktującego nie tylko o PlayStation nie powinien dziwić fakt, że korespondencja Czytelników obfituje w dosadne epitety pod adresem konkurencji. Nie chodzi mi tu bynajmniej o bluzgane na inne magazyny, bo to jest „normalne" i zdążyłem do tego przywyknąć, lecz o różne określenie pod adresem posiadaczy konkurencyjnych konsol - firm Nintendo i Sega. Wszystko byłoby w porządku, jeśli sformułowania te nie dotyczyłyby także Dreamcasta którego owi krytycy nie widzieli nigdy na oczy w akcji. Rozumiem ów stan rzeczy jest wynikiem głębokiego, fanatycznego wręcz przywiązania do konsoli PlayStation. Po głębokich przemyśleniach doszedłem do wniosku, że zachowanie takowe ma dwie składowe. Pierwsza leży w naturze Polaka - człowieka negującego wszystko czego nie posiada w domu, począwszy od pralki a na garażu skończywszy. Mając dalej, przeanalizowałem wiek owych delikwentów (na podstawie charakteru pisma) i stwierdziłem, że wywodzą się oni (prawdopodobnie) z byłych posiadaczy Amigi od której to pamiętnych czasów toczącej wojnę z Atari i PC, która wykształciła u tych młodych ludzi pewien rodzaj instynktu samouwielbiającego, co wydaje się drugim powodem takiego postępowania. Rozumiem teksty w stylu „Virtua Fighter jest lepsza niż Tekken - wiem, bo widziałem i grałem", ale stwierdzenie „Dreamcast aucks" „Dreamcast jest do bani" albo „PSX2 będzie lepszy niż DC" są wręcz głupie i nie świadczą najlepiej o autorze. Mam nadzieję, że ów cziek nie będzie zmuszony nigdy do desperackiego kroku zmiany PlayStation na DC. Pisząc ten artykuł zdawałem sobie sprawę że Czytelnicy posądzą mnie o zdradę i obrzucą „mięchem". Powiem tak: nie jestem fanatykiem PlayStation jestem megafanatykiem KONSOL. Interesowałem się nimi za czasów, gdy większość z Was chodziła z drabiną na truskawki, moja domowa kolekcja szczyci się większością popularnych maszynek (wraz z biblioteką gier) zaś w PlayStation zaopatrzyłem się jako jeden z pierwszych ludzi w Polsce, niecałe pięć lat temu. Brak komentarza.

Pięć lat temu często spotykałem się z opiniami Graczy, że konsola to chłam, a najlepszy do grania jest komputer. Dzisiaj ci ludzie mają PlayStation.



Czy tak będzie wyglądała nowa konsola

Celem tego artykułu nie jest przekonanie Was do Dreamcasta, lecz otworzenie oczu na wszelkie alternatywne rozwiązania nie firmowane przez SONY, bo przecież nie jest nigdzie napisane, że PSX2 powtórzy sukces swojego poprzednika. Produkt Segi jest jak na razie jedyną konkurencją dla następcy „Szaraka", startuje z pozornie przegranej pozycji, ale na tym kończą się jego przywary, i Wy, jako konsolowicze, powinniście przynajmniej zwrócić na niego uwagę. Osobiście nie przywiązuję dużej wagi do tego, która firma wygra nadchodzącą na rynku wojnę - jako Graczowi zależy mi jedynie na dobrych grach w dużej ilości, a czy sprzęt będzie firmowany przez Garażowy Warsztat Wujka Włodka z Półtuska, czy przez SONY - nie ma to dla mnie znaczenie. Nigdy nie kupię konsoli tylko z uwagi na producenta, co, odniosłem wrażenie zrobią nasi Czytelnicy, kupując w ciemno PSX2.

Artykułem tym chciałbym otworzyć nowy, malutki dział w naszym magazynie o PlayStation - NEXT GEN, w którym znaleziony się trochę najistotniejszych informacji na temat nowo powstających platform i oprogramowania. Myślę, że w głębi duszy każdy, nawet najbardziej zatwardziały fanatyk PlayStation chciałby wiedzieć co gotuje mu przyszłość i to nie tylko w obrębie jego „dzielki". Świadczyć o tym mogą wyniki ostatniej ankiety, gdzie około 40% Czytelników opowiadało się za zamieszczaniem informacji o innych konsolach. Na tej jednej, dwóch stronach znajdziecie garść najświeższych informacji o konsolach PSX2 i Dreamcast, pomiędzy którymi rozegra się w najbliższych latach wojna o prym na światowych rynkach. Za miesiąc zaczynamy - pierwsze gry na Dreamcasta i pierwsze oficjalna dane techniczna nowego dziecka SONY. Oj, będzie gorąco!

Mr. Sciera

TEKKEN przekonał ludzi do kupna PlayStation

PS. Jeśli komuś nie spodobał się ten artykuł może tę stronę potraktować nożyczkami albo w logiczny sposób spróbować udowodnić mi moją rację. Czekam na listy z dopiskiem NEXT GEN.

PS 2. Mieszkam w bloku, więc nie przysyłajcie bomb, bo ginął niewinni ludzie.

Piła

TIPSY I PORADY DO PONAD 350 GIER NA PLAYSTATION

Opisy • Kody • Strategie • Podpowiedzi

PORADNIK PSX EXTREME

Cena 9,99 PLN INDEX 34723X ISSN 1506-2856

GRANSTREAM SAGA
pełny opis

MONSTER RANCHER
przewodnik

RESIDENT EVIL 2
opis

GRAN TURISMO

COLIN MCRAE RALLY
porady

SUPER NAKLEJKA
ZMIEŃ OBLICZE SWOJEJ KONSOLI

44
STRONY
TIPSÓW

PRAWDZIWA HISTORIA PLAYSTATION

PRZEGLĄD AKCESORIÓW NA PSX

JUŻ W SPRZEDAŻY !

SZUKAJ W NAJBLIŻSZYM KIOSKU I DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

Pila

HYDE PARK

Ta gra to prawdziwy następca serii TWISTED METAL. Posiada najlepsze atrybuty samochodowego [illegible] by przebijając nawet pod niektórymi [illegible] głośny [illegible] Producent niektó[illegible] gry bardzo udziwnił i zabajerował, przez [illegible] zabawa może wydawać się zbyt pokręcona i zwariowana. Szkoda, że z wyrąbaną ścieżką dźwiękową nie idzie w parze strona graficzna, bo wtenczas gra rządziłaby na całej linii. Na koniec wspomnę jeszcze o możliwości gry we czterech Graczy na dwóch zlinkowanych konsolach. Cudo.

Na [illegible] stał się [illegible] duża dawka grywalności – to największe zalety tej pozycji. Nareszcie po wielu „wpadkach" tak zasłużona firma jaką jest PSYGNOSIS uraczyła nas grą wartą naszej konsoli oraz pieniędzy wraz z poświęconym czasem.

Na [illegible] w piątą grę z serii TEST DRIVE. Tchociaż zatraciła ona swój pierwotny charakter, nabrała zupełnie nowego wymiaru. Ta edycja jest tylko podrasowaną „czwórką" (coś jak TD2), która wciąż przykuwa do [illegible] każdego fana [illegible] ścigów. Jest czad.

Mr. Ściera – SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystkie

[illegible] wszystkich tych, którzy widzą na ze mną w dłuższą dyskusję, co pozwoliło mi się zupełnie rozładować. Niestety komfort ten trwał tylko kilkanaście dni, po tym czasie zapomnieliście o mnie! Lamerzy! Niewdzięcznicy! My staramy się przez cały miesiąc, a Wy pamiętacie o Nas tylko przez dwa tygodnie! Liczę na poprawę i zadośćuczynienie. Dla przypomnienia 0801 41 60 31 godz. 8.00. Jednocześnie udzielam nagany wszystkim zabawniesiom od głuchych telefonów, albo tych w stylu „Ściera, to Ty?" (i długo słuchawkę). Chcecie mi coś powiedzieć? Walcie śmiało. Łykam wszystko [illegible]. Co do gierek, to w tym miesiącu było tego dużo [illegible] takie ROGUE TRIP okazał się godnym następcą serii TM. COLONY W. V TEST DRIVE 5 i NHL '99 to godne uwagi kontynuacje. Jest COOLBOARDERS 3 przebija nawet swój pierwowzór. DESTREGA i UNHOLY WAR gry dość dobre [illegible] ANNA PSYBADEK są [illegible]. Na dobranoc, jednak [illegible] baranów, polecam NASCAR '99. A do tego [illegible] MR DOMINO.

Hity: Rogue Trip, Tenchu, Test Drive 5

Aju – SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystkie

[illegible] co za [illegible] wywal mnie do końca nawet nie [illegible] Faiku, ale muszę, bo przyjdzie jakiś nebel i będzie mędzić, że za godzinę oddajemy gazetę a ja jeszcze nie napisałem jakiegoś tekstu którego nikt nie czyta. tzn. na pewno czyta go moja mama, moja siostra, moja dziewczyna, mój pies (no chyba nie zapłakowałeM, ale to przez to przemęczenie) [illegible] Kumam wydaje mi się że umArłem, ale chyba jednak nie bo jeszcze czuję że żyję bo jeszcze się pocę, co ja plotę jak się pocę, przecież używam dezodorantu przeciwpotowego, no tak ale przecież nie używam go na całym ciele, a w tym "jednym, jedynym" to już napewno, och znowu coś bez sensu napisałem, nawet nie czytam go na zielono, ale może ktoś przeczyta to i mnie pozałuje, wszystkie "pozałowania" przyjmuje od poniedziałku do piątku w godzinach od 7:55 do 8:00 na gorący numer Aju (Ani) 0801440301. SMSy mile widziane, a i głos, szczególnie żeński (bo kobiety podobno też nas czytają) jeszcze bardziej [illegible] [illegible] jest nagroda [illegible] próbować [illegible] małym [illegible]

Hity: Test Drive 5, Colony W[illegible], Rogue Trip

HIV

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

[illegible] ciAło dZWONią. A jA ciAGLe wSTAWiAm się W pRACy o[illegible] gDZie 14.00 nie mOGĄc zNALEŹć już nOWYCh hITÓw (sPOSObu nA wiNDę lENIe już nie cHCe ŻYĆ, a „zASPALEm" wYDAje się iDIOTYCZNYm sTWIERDZENIEm, cHOć nic. A nic nie miło się Z pRAWDą. zATEm jEśLi ktoś cHCe pOGADAć Z pIERDZĄCYm zGRED]Em – hIV'Em – dOBRy uCZYNEk pRZYy oKAZJI sPEŁNIAJĄc, tO pROSZę O tELEFONy w godz. 9:00 (0800 127282 KOBIETy miło słYSZĘ). I cZUTm pRZEPRASZAm zA oCENę mEDIEVIL mIESIĄc tEMu [illegible] tA gRa pOWINNa zOSTAć oCENiOna 9. A cO tAm W wIELKim śWIECie? eH, NOLEt dAł ciAŁa W tAJDZie oNOśle cARt [illegible] oSZCZĘTNie sUBARę cUDEm wYCHODZĄc Z wYPADKu wRAz Z wiELKIMSAUm W cAŁYCh [illegible]ZAWALKACh. cYMBAł. A W tYm pODEJŚCIu tRZEBa pRZYZNAć, żE rOGUe tRIp tO eSTRa gIERa [illegible] jAKże nIEZŁe się miEWa, cWT nAWEt mi sUDIAS[illegible] tENCHu tO tAKżE kLASa. A jESZCZe jAKIEś nIEPOROZUMIENIe – mAŁOW [illegible] dla nINTENTOWCÓw.

Hity: Rogue Trip, Test Drive 5, Colony Wars 2

Norby

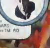
Ulubiony gatunek: strategie

Dawno już nie miałem tak pracowitego miesiąca. A to za sprawą PORADNIKA, którym zajmowałem się przez ostatnie tygodnie. Doszło nawet do tego, że przez 8 dni i nocy siedziałem non stop w Redakcji! Rano sałatka i świeża bułeczka, na obiad "pizza na telefon", a wieczorem chińska zupka, czyli jak to mówi HIV "czysta chemia". Ale udało się: gazeta od kilku dni powinna znajdować się już w kioskach. Mam nadzieję, że się Wam podoba. W tym miejscu dziękuję też wszystkim, którzy przejęli się losem mego rozbitego auta, przysyłając do Redakcji listy i kartki mające zapewne podtrzymać mnie na duchu. Spokojnie, jeszcze pojawię się na szosie, obiecuję! A na koniec tak w totalnym skrócie: w MGS grać tylko w wersję anglojęzyczną. COLONY WARS 2 lepszy niż się spodziewałem. S.C.A.R.S w trybie Multiplayer wymiata, a PSYBADEK [illegible] lepszy od ROGUE TRIP, który jak [illegible] mnie nie ruszył. I to tyle, cyal

Hity: Colony Wars [illegible] S.C.A.R.S, Psyb[illegible]

Piotrek

Ulubiony gatunek: RPG

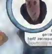


[illegible] iglośnie urodzino[illegible] wychł z których najmilej wspo[illegible] nie dla Izy i Anny! Pracować oczywiście się nie chciało, ponieważ brakowało czasu i zdrowia. Jednak jak każdy szanujący się nałogowiec nie przeżyłbym zbyt długiego rozstania z konsolą, toteż okresy rekonwalescencji uprzyjemniały mi nieśmiertelna DIE HARD TRILOGY oraz WILD ARMS. Wysypało też interesującymi nowościami. Zawsze napalam się na „świeże" RPG, ale TALES OF DESTINY od NAMCO jest chyba nieco zbyt infantylne. O.D.T. to pozycja godna uwagi dla każdego strzelanino-przygodówkowicza, a co do pozycji miesiąca, nie mam żadnych wątpliwości: TENCHU rządzi. Tuż za nim COLONY WARS 2 i ostatki serii TM. ROGUE TRIP [illegible]

Hity: Tenchu, Colony Wars 2, Unholy War

Myszaq

Ulubiony gatunek: strategie



DREAMCAST DREAMCAST [illegible] przeinaczeniu. Wiele takich nieporozumień ostatnio [illegible] mi się w oczy. O! zapomniano, że aby coś oceniać, trzeba to najpierw zrozumieć. Nieważne. Nowe gry czekają już na półkach. ROGUE TRIP zamiata ostro (śmigłowiec rządzi!) z pewnością uderzając w jakąś szarą strefę X Twego mózgu. CB3 pokazuje, że SONY wie co robi. TD5 także całkiem udanie powarkuje silnikiem, choć ta pozycja nie do końca rajcowna. PSYBADEK natomiast już zupełnie mnie nie rusza, nie potrafię się w nim odnaleźć – dla kogo ta gra? Za to CW: VENGEANCE reputację PSYGNOSIS dźwiga. dobry to tytuł by powoli wstawać z dołka. Na koniec zaś zostawiłem małą ploteczkę. Ponoć w PAL-owym MGS nie będzie lekarstwa na katar złapany w celi, no garzeli, po której Solid szybko się [illegible] może zacząć śpiewać, szkać po kątach bądź zaczepiać strażników. Jak [illegible] 1 aktualność [illegible]

Hity: Rogue Trip, Coolboarders 3, Colony Wars 2

HYDE PARK

HYDE PARK

STRZELANINY
Vigilante 8
Rogue Trip
Ace Combat 2
Time Crisis
N2O
Colony Wars & C.W.V.
Einhander
Forsaken
FC: L.A.P.D.
Twisted Metal 2
Die Hard Trilogy
One
Duke Nukem
Unholy War
Grand Theft Auto

BIJATYKI
Tekken 3
Tekken 2
Soul Blade
Street Fighter EX
Rival Schools
Mortal Kombat 4
Bloody Roar
Tekken
Tobal No.2
Destrega
Cardinal Syn
Bushido Blade
Street Fighter
Dead or Alive
Thrill Kill

WYŚCIGI
Gran Turismo
Wipeout 2097
Colin McRae R.
Motorhead
TOCA TCC
Need For Speed 3
Wipeout
F1'97
MicroMachines V3
Road Rash 3D
Rage Racer
Rapid Racer
Test Drive 5
Moto Racer
V-Rally

PLATFORMÓWKI
Spyro the Dragon
Gex 3D
Crash Bandicoot 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
Medievil
Pandemonium!
Wild 9
Skull Monkeys
Klonoa
Croc
Pandemonium 2
Jumping Flash 2
Hercules

SPORTOWE
ISS Pro '98
NBA Live '98
ISS Pro '97
Total NBA '97
Cool Boarders 3
NHL '98
All Star Tennis
WLS '98
FIFA '98: WC
Total NBA '98
Everybody's Golf
Cool Boarders 2
Killer Tricks & Flips
Soccer 2
Ball Zone

PRZYGODOWE
Metal Gear Solid
Resident Evil 2
Parasite Eve
Resident Evil
Tenchu
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Oddworld: Abe's Exodus
Riven
O.D.T.
Discworld
Discworld 2
Oddworld: Abe's Oddysee
Rayman Rayman

STRATEGIE
Final Fantasy Tactics
Red Alert (Retaliation)
Warhammer 40.000
Vandal Hearts
Warhammer
Kula
Warcraft 2
RA. Command&Conquer
Syndicate Wars
UFO, Enemy Unknown
Tactics Ogre
Unholy War
Panzer General
Sim City 2000
Premier Manager

RPG
Final Fantasy VII
Wild Arms
Suikoden
Breath of Fire 3
Legacy of Kain
Diablo
Saga Frontier
Brave Fencer Saga
Azure Dreams
Castlevania
Alundra
Tales of Destiny
Beyond the Beyond
Persona
King's Field 3

INNE
Bomberman World
PaRappa The Rapper
Bust A Move: DAR
Poy Poy 1.2
Monster Rancher
Mr. Domino
Broken Sword

LOGICZNE
Super Puzzle Fighter 2T
Devil Dice
Bust a Move 2
Kula World
Tetris Plus

Każdy zg(Red)-ów sporządził własną propozycję rankingu dla każdej z kategorii. Następnie całość została zsumowana, co w efekcie dało finalną wersję „Listy Przebojów zg(Red)-ów PSX EXTREME". Jest to zarazem odpowiedź na wszelkie pytania Czytelników dotyczące pomocy przy wyborze gier, na które warto wydać zaoszczędzoną kasę. Mamy nadzieję, że obecny stan rzeczy ułatwi Wam odpowiednie zakupy.

LISTA PRZEBOJÓW CZYTELNIKÓW PAŹDZIERNIK '98

1) TEKKEN 3
2) GRAN TURISMO
3) MEDIEVIL
4) COLIN MCRAE RALLY
5) WARZONE
6) FINAL FANTASY VII
7) RESIDENT EVIL 2
8) FORSAKEN
9) N20
10) C&C: RED ALERT

JAK GŁOSOWAĆ

Star

Ulubiony gatunek: RPG

Sorry za nieobecność w poprzednim HP lecz wówczas podłapałem pewną fuchę i stąd czas przeznaczony na granie znacznie mi się skrócił. Poza tym cały zestaw gier miesiąca (zwłaszcza MEDIEVIL) ograniczył mi dość wypoczynku nocnego, stąd miałem potem niejakie trudności ... Ten miesiąc jednak zrobił się nieco spokojniejszy, więc ilość czasu mi się zwiększyła, chociaż nie brakowało pozycji spędzających sen z powiek. Przede wszystkim ROGUE TRIP czyli TWISTED METAL ze zwiększoną grywalnością i dużą dawką humoru, znakomite „łoprane" czarownikami, czyli DESTREGA oraz 32-bitowy Archon UNHOLY WAR (wreszcie ktoś wpadł na dobry pomysł). Zawiodłem się za to bardzo na jedynym eRPeGu w tym miesiącu TALES OF DESTINY.

Rogue Trip, Destrega, Unholy War

Loki

Ulubiony gatunek: sportowe

Zręczne Paluszki? Kasia Figura? Nie, to nie to. Część redakcji wpadła na pomysł, aby urządzić sobie infolinie i "sprzedawać" swe wdzięki cało przez słuchawki (Kasia Figura lepsza). Ja, ponieważ zawsze byłem inny, postąpię odwrotnie. PROSZĘ DO MNIE NIE DZWONIĆ ANI O 8, ANI O 9!!! Kocham sen i wolę zaspać, niż być obudzonym i zmuszonym do udania się do pracy. KOCHAM SPAĆ!!! Polecam linię "Pierdzący Ossolem" 0802 12 72 82 - naprawdę warto zadzwonić, chodby o 24[00]. Na koniec pragnę dodać, że kiedy akurat nie spałem, bądź nie rozkładałem się w Redakcji, szalałem jak szalony w ROGUE TRIP - odjazd jak cholera. Poza tym, zagrywałem się w bejsbolowego NHL '99 i łoiłem skórę Mansemu (średnio 7:0). W wolnych chwilach z lubością podrzynałem gardziołka gejszom i innemu robactwu w TENCHU. PS. W ostatnich dniach składania gazety uległem poważnemu wypadkowi - wybuchła mi pupa na siedzenie

Rogue Trip, NHL '99, Tenchu

Kali

Ulubiony gatunek: bijatyki

NEED FOR SLEEP - to jedyne słowa majaczące mi przed oczami. W ciągu ostatniego miesiąca pobiłem chyba swój rekord nieprzespanych nocy, więc powróciłem do N2O, by swój stan nieprzytomności w korzyść obrócić i obrazy na ekranie do wnętrza osobowości wciągnąć. I w takim stanie zacząłem mieć wizje... Wizja TENCHU z dostępną możliwością Multiplayer przez Internet... team deathmatches, jak i każdy sam przeciw wszystkim, wizja poprawiona realności w tej grze ... grywalności aż do jęków radości ... gdyby była możliwość przenoszenia ciał, a alarm raz podniesiony byłby nie do odwołania i powodował rozpoczęcie zorganizowanych poszukiwań Ninji... Marzenie

Tenchu, Rogue Trip, Unholy War

SKALA OCEN

Gorzej być nie mogło. Dno!
Spotyka się jakich mało.
Gra drętwa, mało wyraziste!
Strata czasu.
Zapomnij o tym tytule.
Można zagrać ostrożnie, ale na swoją odpowiedzialność.
Gra średnia. Można pograć.
Niezła, całkiem niezła, ale mogło być lepiej.
Dobra gra. Wyższy rachunek za prąd.
(8) Fajowa! Zrywam z dziewczyną.
(9) Ekstra! Wagary przez miesiąc!
(10) Rewelka! Nie wiemy, czy wyjdzie następny numer PSX EXTREME - wszyscy grają.

J. A. Rys
Akademia Teologii Katolickiej
Instytut Studiów nad Rodziną
Pomoce duszpasterskie

"Gry labiryntowe ... "

"Platformówki ... "

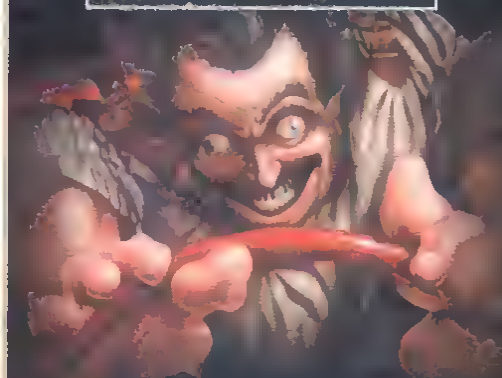
Boks, karate i kick-boxing "[...] nie są to gry sportowe, ale bandycko-chuligańskie

Gry komiksowe "[...] historyjki policyjno-zgangsterskie [...]"

Gry doomowate "[...] demony, satanizm i propaganda rasistowska - najbardziej ... jest Doom, a zwłaszcza Doom 2 [...]"

Gry ogłupiające "[...] ... z rodzaju "Pegasus""

Przykład okrucieństwa "[...] ... Cannon Fodder 2 ... [...]"

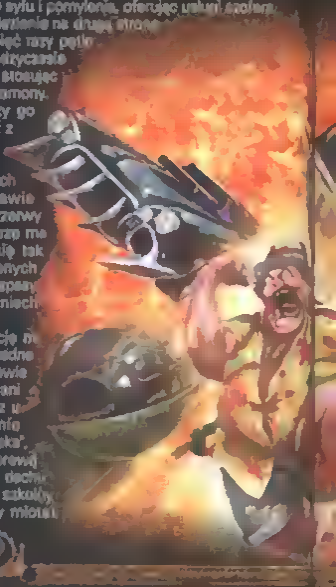


"U pewnie mnie uczycie! Zakręcone! Zajebiście! Nie, to nie ja się kręcę, to mi nawet świat wiruje. Mam dwie ręce, nie mogę teraz wstać. Co? Już? Aha, Serki, nieco się zapomniałem, niczym afrykański bawół błotny w różnych miejscach, nie-zawsze w wertykalnej pozycji hasałem, a tu już nowe gry wpadają za kołnierz i po prostu przylepiec w nie trzeba, bo kto nie przylepi, ten Sobra (bo czy może być erraemisi, niż nazwać kogoś Sobra? Stwierdzam, który uśmiecha się wszystko jak dziecko w nocy wyżarty z ogórków (jak mnie wczoraj na imprezie), a zgrabniej mam umięśnione, a to buty przyciasne, a... Zaczynamy!

Ależ ROGUE TRIP ewidentnie mi zabił, trzeźwi mnie ostro w zalutą pałę, a myślałem już, że cokolwiek zaczęłem. Patrząc na screeny sądziłem, iż gierka będzie taka sobie, pią sięgnie do pryszczy na podbrzuszu królującemu wtedy V8. Inaczej się jednak stało, SINGLETRAC - twórcy dwóch części kultowego dziś TWISTED METAL - pokazali, iż spory power mają w łapie, że pluć, gryźć i siekać to mistrzowie, ale nie na nich. Powstał więc z zalążków kolejny samochodowy deathmatch, czterokołowy dryfowiec, wybijający się jednak ponad przeciętność oprawą i niepotykalnymi pomysłami, zdrowo z lekka pochrzaniony w schorowany mózg Gracza. Zastanawiamy więc sobie za kółkiem jednej, nad wyraz wytrzymałej maszyny, aby w futurystycznym świecie uczciwie zarabiać na życie. Ciepłych bułeczek ani mleka jednak nie będzie nam dane rozważać, wszak za jakiś rogiem czai się jakiś zwyrodniałec, kamikadze lub inny niedorobiony kierowca. Nie daj się zatem zmylić wszystko co jeździ prędzej czy później będzie Ci usiłowało w d... wjechać, przedmiotowić tłumik i zamarmorować na przedniej szybie twarz, nie ważne kto będzie kierował (np. zahonnica), ani czym będzie powoził (np. karetką). Trzeba więc z bruzdom walczyć, niczym WC Picker, a jak!

W roku 2012, choć świat pokrył się trzymetrową warstwą śniegu, nadal mieszkańcy żyjącą sobie chwilkami, opychają się radioaktywnymi chipsami, przebijają na radioaktywnych maszkach, czytają radioaktywne, epatującą głupotą i niesmacznym dowcipem gazety (Hmm.. PSX EXTREME 2000?). Zapragną też od czasu do czasu nasycić gdzieś swe zagrzybiałe ciałka, z ochotą pędząc na wakacje. I tu otwiera się rozdział dla Ciebie. Wkraczasz w to siedlisko syfu i pomyłenia, oferując usługi szofera-taksiarza-dusigrosza, zdzierającego skóry szmalec za przewiezienie na drugą stronę ulicy. Będziesz więc obwozić walowych głupków, robiąc pięć razy pętlę w koło parku, co by taksometr nabić. Oczywiście w międzyczasie konkurencji trzeba podstawić świnie nielichą, bzdet Sobie nie stosując zasad fair-play, co by nikt nie szyfnął na twoje spasione źródło mamony. Klient jest jeden, a chętnych wielu, więc jako pierwszy go dopadnij, za wszarz chwyć, ciśnij na tylne siedzenie i pędź z piskiem opon tam, gdzie sobie tylko zażyczy. A musisz wiedzieć, iż marzeniem tego typu jest patrzenie przez szereg efektownych zdjęć danej lokacji, zanim ekulaj wyznaczonych punktów widokowych, wszak za „zielone" zrobisz prawie wszystko, a już za dużo „zielonych" to nawet tydzień bez wizowy możesz opuścić ciekawą Polskę. Co z kolei usłyszę, w grze ma z rozumieć, bo w prawdziwym świecie nie zadaje się tak idiotycznych pytań?! Spożytkuj ją w specjalnie oznaczonych bramkach, leczące swe otwarte zdrowie, będź uzupełniając zapasy amunicji i znów ruszaj gryźć karoserię wrogim wozom, niech padają jak kaski przy Banderasie.

Zajowadzi się rajcownie te rozgrywka, chyba sam racje ni przyznasz. Serce mi zmula taki jajcarski, nie licząc na żadne wartości moralne, tylmat. Konsekwentnie w tej rozpuście szefowie z SINGLETRAC więc byli, ej, konsekwentni. Pojazdów, ani postaci które przednio siedzenia grają, zatem nie spotkasz u siebie w dzielnicy, chyba że mieszkasz na poligonie opuszczonym niedawno przez „bratnie socjalistyczno wojska", gdzie muchy mają świetne rzeźki i cztery pięterki. Dobrowolnie pacze twarz, chory kucharz w sucie z przymocowanej na dachu wielgachnej parówki, wspomniana zakonnica prowadząca szkolny autobus okręcony drutem kolczastym, psychicznie chory miłośnik uciekający skradzioną karetkę, sobowtór Elvisa i potrafiący nie mniej skrytyniali metalowie. Moim faworytem został natomiast otłuszczony wrestler, piastujący popularnym „garbusem" Geetek pomimo rozmiarów niezłe pomyka, imponuje zwinnością. Wesołe więc jest, nawet bardzo. A weselej jeszcze gdy za pady chwyci się dwóch, szczerzących się



ROGUE TRIP a V8

Obie gry są rzeczywiście rewelacyjne, skuteczne i grywalnością i muzyką, i grafiką wreszcie cieszą. V8 jest jednak bardziej poważny, podczas gdy RT z wszystkiego drze łacha, jaja sobie robiąc. W V8 auta są bardziej szczegółowe, prezentują się w miarę realistycznie i posiadają w miarę normalny 'model jazdy', podczas gdy w RT uświadczysz wesołków rodem z cyrku, dysponujących kretyńskimi odrzutami. Dla mnie RT wygrywa opcją 4 Players, rozwiązaniem turniejów wielkiemi wiarami i ogólną wesołością w szaleńczej rozpierzchowce. V8 po prostu mniej mnie kręci, chociaż za to przegrętą bezwładnością pojazdów które czasem gleziarami potrafiły wyletywać w powietrze, spadać, a potem turlać się.

USA

nienawiści. Graczy tobowiąz [illegible] ę Sc[illegible] i to w ba[illegible] owięc nie mam zamiaru - liczy się [illegible] deat[illegible]tch, jakia wroga na masce, krew, krew. Tryb kooperatywny wprawdzie istnieje ale aż po nim, kiedy lepiej dać po łbie siedzącemu obok kompanowi. Wtedy dopiero prawdziwe emocje biorą górę nad zdrowymi zmysłami, wychodzi [illegible] człowieka przygłupiasty zwierz. Jest naprawdę niesamowicie, świsty [illegible] gwizdy wystrzeliwanyc[illegible] kulet w uszach dźwięczą, rozpierdziel nieziemski ogłuszający, zwroty ze ręcznym co chwila targają pojazdem, a kierujący tylko piszczą, coby jak najszybciej dopaść forsiastego turystę, ubiegając przeciwnika. Jeśli dodamy do tego [illegible] połączenia dwóch konsol LINKiem, a tym samym [illegible] czteroosobowej, to [illegible] rzeczywiście lepiej, żeby Vę poszedł [illegible] zbierać do lasu „Okabogel" - jak zakrzyknęła szaruska, widząc pierwszy raz mikser - „Diabeł jaki, czy co [illegible]"

Muzik.tos jest ostro kopnięty, doskonale komponuje się z tak powalonym klimatem [illegible] radu[illegible] Różnych stylów nawrzucali chłopaki z SINGLETRAC do jednego worka, że naprawdę inaczej być nie mogło, strona audio musiała okazać [illegible] asujonialą. Jest blues, lekko zmodyfikowane country, coś a la partie symfoniczne, gitarowe riffy, [illegible] wreszcie murzyński gangsta-rap, który przy wiązaniu samurowadei, czy najbardziej odwalony utwór całej gry - odlam reggae, stanowiący przykład tego, jak skutecznie muzyką można podbić grywalność. Tej ścieżki słucham w domu kiedy tylko mogę, nawet teraz, gdy [illegible] pojęcie, wierzy nie dające odpoczynku.

Oprawa miejscami potrafi ostro [illegible] wzrok SINGLETRAC nie potraktowało jej jak zardzewiałej wrotki, nie chciało się na niej [illegible]. Tereny są rozległe straszliwie, z pewnością ciągną się dalej niż od Twojej bramy do monopolowego, ogólnie mówiąc są sporym atutem tej gry, który w połączeniu z przemyślanym designem oraz możliwością niszczenia na części pierwsze elementów scenerii, daje zostanowiający efekt. Engine bowiem na tyle się udał, iż rzadko coś się dorysowuje, choć okiem można naprawdę daleko sięgnąć. Podziwiać będziemy zatem liczne, dotknięte futurystycznym kataklizmem lokacje, dowolnie stanowiące wzniesienie amerykańskie metropolie. Nowy York rozniesiony eksplozją atomową, zdewastowany Biały Dom, że tylko sama kopuła dachu wystaje spod góry piachu, Yellowstone, gdzie dawno już z braku żywności Miś Yogi zeżarł Bubu, czy Strefa 51, skąd możemy jeszcze wyemigrować na Księżyc - to zaledwie kawałek tego rozpadającego się zatwierdzonego świata. Sięgamy zniszczenia na tych i tak już [illegible] obszarach podziwiając różnorodność architektoniczne wykręcanie otaczających nas zabudowań. Wszystko jest piękne i niepowtarzalne, a dodatkowo jeszcze gaz w jelicie grubym kumuluje pasant ze zdalnie sterowaną rakietą. Otóż wypuszczając takie cacko, widzimy jak kamera zmienia trajektorię, zaczynając śledzić lecący pocisk. Możemy w tym czasie dowolnie nim manipulować [illegible] korzystając ze swobody trzech wymiarów, lukając na [illegible] ary majaczące w dole. Olbrzymia to frajda tak sobie wszystkie [illegible] lokacje zwiedzić, szczególnie że nadal horyzont jest bardzo daleko widoczny, a animacja wciąż przebiega płynnie. Motyw aż korzący do p[illegible]zczenia. Jednak już kompletny brak kontroli nad zwierzęcem przynosi orgia destrukcji, wybuchy targające samochodem, padające wieżowce, walące się olbrzymie słupy, eksplodujące samoloty, które właśnie kołowały na lotnisku, cywilne pojazdy stające w ogniu już po kilku strzałach, pękające szyby, rozrywające się ściany, zapadające przejście cała reszta naznaczona Twoją niszczycielską siłą. Tak, to z pewnością ujmuje, aż ściska za serce. SINGLETRAC sporo bowiem zmieniło od czasów serii TM, poprawiło algorytmy i choć nadal tekstury czasem ulegną deformacji, a standardowa rozdzielczość wciąż wzroku nie pieści, to jednak wielopoziomowość terenu, jego zagospodarowanie w przestrzeni oraz niezwykła dynamika akcji wszystko rekompensują.

Puentując, powiem iż ROGUE TRIP bardzo mnie zaskoczył, zupełnie się nie spodziewałem tak silnego ciosu z tej strony. SINGLETRAC zakazała, że w samochodowych dog-fightach oni nadal rządzą, a brak licencji na TWISTED METAL 3 to dla nich pikuś i grę potrafią wysmażyć równie [illegible] schaną, nie bacząc na tzw. magię tytułu. Czy to bardzo oczekiwany, czy zupełnie z ziemi wyskakujący produkt, zawsze spod [illegible] ręki wyjdzie on jako przebój. A przynajmniej t[illegible] [illegible] bylo, jest [illegible] rozpierdziew[illegible]

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr. Sciera

★★★★★★★★★

MYSZAQ

WERDYKT

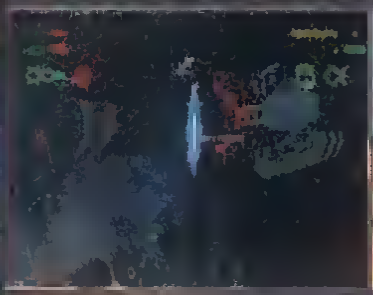
SINGLETRAC	STRZELANINA
GRAFIKA:	★★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★

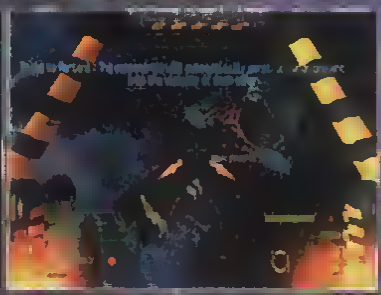
GRYWALNOŚĆ:

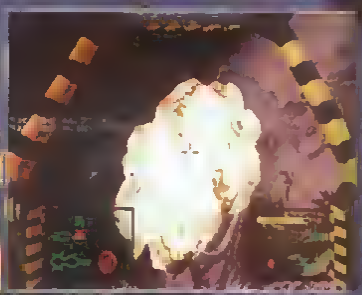
+	−
ROZLEGŁOŚĆ TERENÓW	CZASEM TEKSTURY SZWANKUJĄ
ZAKRZYWIONY MIUZIK	
ROZGR. DEATHMATCHOWE	

INFO

EUROPA







COLONY WARS VENGEANCE

TRZY GROSZE SZERYFA

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆

WERDYKT

GRAFIKA ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

DŹWIĘK ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

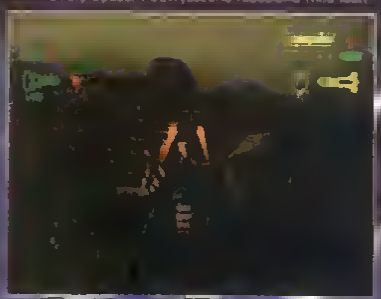
▲ OPRAWA

▲ NIELINIOWOŚĆ FABUŁY

▲ NADZIEMNE MISJE

▼ TO JUŻ BYŁO

▼ TEKSTURY WCIĄŻ SIĘ



MYSZAQ

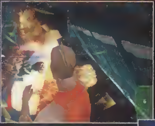
AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR
SONY Polska
Kraków
Dom Handlowy JUBILAT, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3 tel/fax (012) 422-30-33 w. 346

Prowadzimy sprzedaż gier na PSX
- posiadamy wszystkie nowości
Najniższe ceny w mieście.
- sprzedaż wysyłkowa konsol i gier na PSX

529zł. konsola + gra + karta pamięci 1002c
579zł. konsola z Dual Shockiem 7002c
49zł. karta pamięci 15 bloków

Prowadzimy hurtową sprzedaż konsol Sony PlayStation, oferujemy bezpłatny transport, oraz atrakcyjne ceny.
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

THE FIFTH ELEMENT



Co [illegible] ne na produkcjach filmowych [illegible] y, chociaż i w tym towarzystwie [illegible] (DIE HARD TRILOGY). Po konsolowej [illegible] spodziewałem się naprawdę [illegible] względu na sam tytuł, a po drugie za [illegible] KALISTO odpowiedzialne przecież za znakomite NIGHTMARE CREATURES.

Początek jest świetny - filmowe demo przedstawiające urywki [illegible], okraszone świetną muzyką. Nawiasem mówiąc, wszystkie przerywniki pomiędzy etapami to sceny żywcem wyjęte z filmu, co jest moim zdaniem zaletą, jedyną [illegible], ale po kolei... Pierwszym elementem, jaki rzuca się w oczy [illegible]. Razi ona nie tylko poziomem wyk[illegible], ale [illegible]. Początkowo myślałem, że być może [illegible] pierwszego etapu, ale gdzie tam, sytuacja nie poprawia się [illegible] trochę. Otoczenie złożone jest z nieskomplikowanych [illegible] jest wyraźnie monotonne (np. niebieskie [illegible] z rzadka jedynie urozmaicone przez jakieś żyw[illegible] [illegible] całość wykonana jest z przeraźliwie [illegible] grafiki [illegible] z minimalnym wkładem pracy. Skoro już [illegible] przy sprawach technicznych, to warto wspomnieć o stronie [illegible], której [illegible] niewiele można zarzucić. Świetnie dobrana [illegible] muzyka powoduje, że gra nabiera jakby rumieńców. [illegible] wszelkie odgłosy wydawane przez przeciwników [illegible], ale nie ma to na całość aż tak [illegible] na uwagę. Grafika [illegible] raczej nie odgrywa [illegible]. No, ale napisałem [illegible] o grafice i dźwięku, a w końcu najważniejsza [illegible] sama rozgrywka.

Zaczynamy kierując poczynaniami Korbena, który nie jest jednak zbyt podobny do Bruce'a Willisa, a szkoda. Jego główną zaletą jest bardzo często używana spluwa - w późniejszym okresie gry dane mu będzie korzystać z o wiele bardziej śmiercionośnych zabawek, ale na razie musi się zadowolić tym co ma. Zupełnie innych wrażeń dostarcza granie jako LeeLoo, której głównym atutem jest, jak zapewne pamiętamy z filmu, styl walki a la Van Damme (a [illegible] kor.)

[illegible] jest prostu beznadziejne. Postać bardzo anemicznie reaguje na wszystkie [illegible] joypada, że już nie wspomnę o toporniej obsłudze gałek analogowych. [illegible] oraz umiejętności przeciwników są dostosowane do możliwości każdej z postaci, tak więc Korbena będą atakowały potwory wyposażone w broń dalekiego zasięgu, zaś LeeLoo skupi się na walce bezpośredniej. Wspomniałem już o tępym sterowaniu, dodam tylko, że zapomniano tu o tak ważnej w grach TPP możliwości rozglądania się. Chyba nie muszę mówić, jak bardzo utrudnia to życie. Jakby tego było mało, bardzo wiele do życzenia pozostawia praca kamer. W innych tego typu produkcjach ten element również w [illegible] stopniu szwankował, ale dzięki manualnemu rozglądaniu się [illegible] niwelować. Jak już mówiłem, tutaj takiej możliwości [illegible] wspomnieć jeszcze o apteczkach leżących po [illegible] poziom energii jest na full. Zgroza!

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr Sciera

Wykonanie samych bohaterów st[illegible] [illegible]wartym pobomia, jednakże nie poruszają się one zbyt naturalnie [illegible] szczególnie widoczne w przypadku smukłej i giętkiej LeeLoo. Na tym tle całkiem nieźle prezentują się przeciwnicy, którzy są w pełni trójwymiarowi, a co za tym idzie - można ich po cichu zajść od tyłu. Ale jak łaszone to łaszone. W przypadku grania jako Korben, wrogów lokalizuje się przeważnie na podstawie wizualizacji oddania strzału, takiego małego "ooch", co pojawia się we mgle (stała widoczność [illegible] uwagi na [illegible] engine), a w [illegible] czego należy wyróżnić magazynek, w ten sposób zabawić przeciwnika zanim ujrzy się go na oczy. Żenujące. Jak [illegible] mówią, w skradankach TPP powinno się znajdować trochę zagadek [illegible] pod tym względem [illegible] wysilono [illegible] tutaj za bardzo. Zagadki te są tępe, schematyczne i głupie. Naciśnij guzik a otworzą [illegible] drzwi, albo rąbnij w beczkę granatem, a wybuch utoruje Ci przejście. Rety, ale jestem z siebie dumny!!!

Osobiście [illegible] już zamierzałem [illegible] "Elementu" było [illegible] ciekawie [illegible] nie są tylko [illegible] sprofanowa[illegible] tytułu "THE F[illegible]FTH ELEMENT" [illegible]

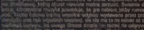
PIOTREK

WERDYKT

STRZELANINA

GRAFIKA:	★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:



▲ WSTAWKI FMV	▼ STEROWANIE
▲ MUZYKA	▼ GRAFIKA
	▼ NUDA

3

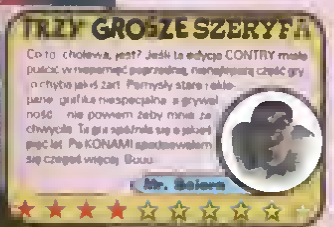
INFO:

Pila

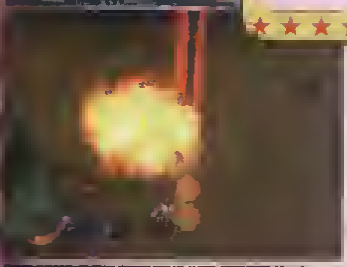
THE CONTRA ADVENTURE

Nie ma niczego lepszego, no, może poza pluciem na przechodniów z balkonu, czy wylaniem farby olejnej na pudelka sąsiadki, jak przyciupać sobie w ostrą arcade'ową strzelaninę typu „Bolek idzie w prawo, a pozostali krwawną" aby rozładować nagromadzony stres. Rozłużnie taka wyzywka wprost genialnie. C THE CONTRA ADVENTURE, bo to o tej gierce będziemy dzisiaj grzecznie dyskutować, jest właśnie takim typowym chodzonym shooterem, odświeżeniem SNES-owskiego przeboju, co to w niego zagrywali się starsi Grecze dziś już nerwicujący na nadczynność nerek, a który to nosił szatańskie miano CONTRA. He pamiętacie? Czujecie jeszcze ten rozpierdziel pod zrogowaciałymi opuszkami palców, stare wojenne rany w postaci zwyrodnienie nadgarstków wciąż dają o sobie znać? Szykujcie się zatem znów wszak na Playa uderzył nowy remake tej strzelaniny, skrótem C w oczy świecąc, a i, miejmy nadzieję, elektryzując rajcownością aż po same końce włosów. Wy zdecydujcie których.

Jako taki nawet zbytnio nie rażący, rendering na wstępie zrealizowano więc już wiemy że najbardziej uciskaną nację -Kosmitów - my także będziemy uciskać i w tej kwestii nie rewolucyjne zmiany nie mamy co liczyć. O strzelanie, mocium Panie, przecież tylko chodzi, o strzelanie. W garść chwytamy więc coś przekroju komunistycznego odkurzacza i hajda wesołą rozpierdziawkę czynić. Briefing, loading (... co to, kuuurczę, jest? Jakiś żart? Widok z boku, ścieżka ruchów piaska - 2D piksele jeden na drugiego wiązą i tylko otaczające nas poligonalne środowisko przypomina że to pada 32-bitowej konsoli ściskamy. No, ale nic, przemy niepowstrzymanie oczywiście cały czas w prawo. Jak każdy, skonstruowany z odrobiną umiejstwa (a z pewnością KONAMI to umiejscy programiści) shooter tak i ten powoli zaczyna wciągać, pozwala się zapomnieć w wojennym szale, prostotą grafiki już tak nie irytuje. Biegniesz więc potykając się o własne zarosła brudem, pięty, co chwila kolekcjonując nowe bronie (miotacz granatnik, wyrzutnia rakiet), niejako przy okazji wybijając wrogom trzonowe zęby.



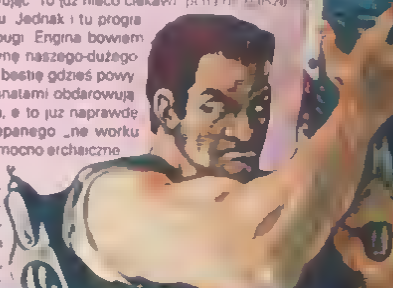
Bossa spotkasz, postrzelesz do niego e i uśmiejesz się z tym Panem strasznie, bo te jego kuse zapędy, choć czasem bolą to jednak spętrzną na niczym. Wygrasz więc, pot otrzesz - e tu już głowę zawracać. Ci będzie kolejne wcielenie kopniętego szambonuka. Oj, tak to [illegible] skonstruowano ze złych facetów-na-końcu jest zawsze kilku nawet jeśli dotychczas sądziłeś że koniec może być tylko jeden. A przy tym wszystkim jeszcze zapisać sten gry da się dopiero po ukończonym danego levelu, po nieraz morderczej wręcz rozgrywce gdzie żadnego Checkpointu nie uświadczysz. Przez taki brzydki zabiegi mój pad o mało co się kilkakrotnia nie uwywnętrznił dosłownie. Dobrze, że mam miękki dywan.



Grafik w tej produkcji zbyt się nie popisał wręcz uwierzeni. Na PlayStation taka oprawa? Rozpikselowane, niekiedy wręcz ohydne tekstury, animacja na przeciętnym poziomie, biegające ludki z tymi z Lego mające coś wspólnego, bo straszliwie koślawe i jakieś takie bezpłciowe, zaś architektura scenerii z pewnością niezbyt wyszukana? W dobie ONE, kiedy APOCALIPSE ma już zza rogu wyskoczyć? Nie, nie nie. Bardzo przepraszam ale komuś chyba się lata pomyliły. Co prawda kompletnie Grecza nie olano, wszak pokuszono się o jakąś różnorodność i tak pierwszy etap to wspomniany tradycyjny, pseudo 3D rzut z boku drugi serwuje już perspektywę TPP (widzimy bary naszego komandosi, trzeci cały teren ukazuje z góry a la LOADED, by zaś w czwartym levelu kamera łączyła już sekwencje raz z tyłu, raz z boku naszego pakera z basenu obserwując. To już nieco ciekawiej, pchając dalej penetracji tego świata, o dość wątpliwym pięknie. Jednak i tu programistom noga się poślizgnęła, wkradły się liczne bugi. Enigma bowiem jest jakiś niedorobiony. Kamera ukazująca lepetynę naszego-dużego Pana sztywno pracuje, często zapomina pokazać bestię gdzieś powyżej ulokowaną a dzięki temu skutecznie nas granatami obdarowują. Horyzont z ciemności zbyt blisko się wyłania, a to już naprawdę boli. Wykonanie w ogóle sprawia wrażenie klepanego „na worku ziemniaków u Ryśka w pewnicy", wydaje się być mocno archaiczne.

I taki to dylemat, bo rozpierdziawka ciekawa odchodzi, bo muzyka tło buduje, bo arsenał obszerny i korcący do jego wypróbowania, ale grafika wszystko niszczy, mierzi niesłychanie. Polecam więc, ale opisywanego miesiąc temu ASSAULT, jeśli dobrej wyzwki szukasz, bowiem C jak i poprzednia odsłona CONTRY na PSX'ie, to pozycje przynoszące raczej jęk zawodu, niż uwielbienia. Jedne tazila grywalnością (CONTRA: LOW), druga okazuje się kuleć pod względem oprawy (CI Atakować mogą zatem tylko prawdziwi maniacy, którym strzelenie wszystko mnie przesłanie. Tak sądzę.

MYSZAQ



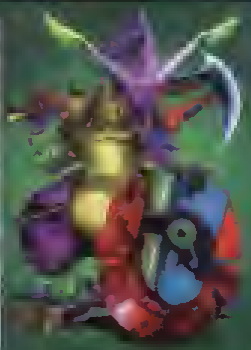
WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

PLUSY
- ▲ ARCADE'OWY KLIMAT
- ▲ CIEKAWE BRONIE

MINUSY
- ▼ GRAFIKA
- ▼ SYSTEM SAVE'ÓW

5



DRAGON SEEDS

G

MONSTER RANCHER, pro
bardzo dobry
twe redy w kiedy
te nadzieję wątkne
ow kompakt w peszczę „Starego
Potwore" aby sprawdzić, co kryje w so
RAGON S firmy JAL CO

prosta zna
jące, jak doszło
do powstania smoków (konowanie i te sprawy
których hodowla i walki stały
parte w pewnej n
W rolę

jego pupilek (lub całe ich
hodowli) stał się champ
lki gi
aby
i p
zamiast
czy bitwa równow
tość wygranej

stkie jak
dikten
walk

rzeczy zdania). Wi
na jaśń, że niektóre

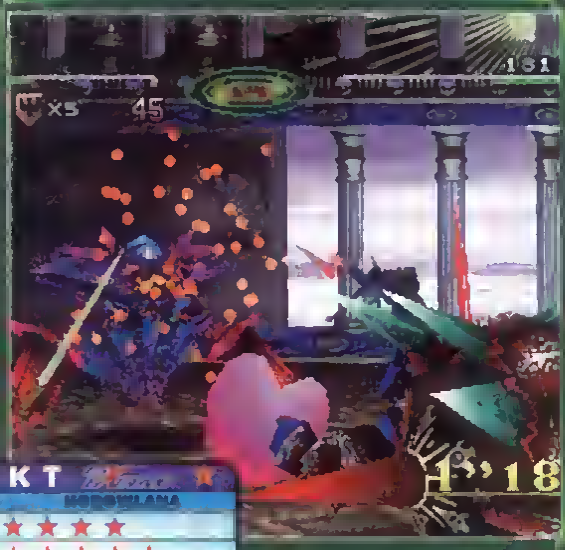
dać lepsze tw parame
trzeć rezultaty, niż inne.
Następnie stwórca na
leży wyposażyć w
oraz tarczę po
stać na trening (ich wie
ki i tutaj zaczyna się
największa niepewność
mające tej gry. Jeśli trening to w dwóch

dzać
jącym za pustelnikiem, prowadzi, rozdaje cały czas pozycji z podanymi przeciwnikami na topach. Niedaleko drzwi znajdują
naprzeciw siebie
nim tarczą.
Walka podzielona na
ustala się na zapas dwie
ści (każda pod innym
) Przechwyć w
e własną
ta
nawet
towej,
wsze tak samo
samym efektem. A pla
ro k to
dzeń
po
ostrzeżeń.
usze p
się
co (cięgła
c

wielką
wych ruchów
staci, lecz po dziewiędzen s
do ostatniego

nowen typ
wygraniu wszystkich turniejów, zabawa trwa swój sens, bo po ro
czyniona to samo
nowe
gą rozmaite
cyjnienia w rodzaju zwiększo
go arsenału broni i różnorakich power-up'ów, a nawet nowe
ści generowania
po (a przyszłem
nerowani z dyskiem, lecz to
prawda) bo ten brak różnorodności
wieku zniechęcić do grania.

O ile rozwiązania w grze nie do najlepszych, to
stanowi niewątpliwy atut DRAGON SEEDS. Najpierw
gry słyszymy znakomity utwór melodie towarzyszące
po lokacjach miasta również stempowane zostały
gry. O grafice należy mówić głównie pod kątem ziarn, bo reszta to statyczne



WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

- ▲ DOBRA MUZYKA
- ▲ GRAFIKA WALIS
- ▲ ?????????????
- ▼ BRAK RÓŻNIC W GATUNKACH
- ▼ PRZYMUSZENIE STAĆ
- ▼ MAŁA ŻYWOTNOŚĆ GRY

6

NA RAZIE NIC NIE WIADOMO O WERSJI PA

STAR

DRAGON SEEDS VS MONSTER RANCHER

MR'a

przeduża hodowlana zabawę za tym żywotność gry pozwa

ty ja

nadć stoję mnie więc a ty

mia. Szkolenie tworku tało

MR

gu t da para

wiednie, w MR występuje więks ilość

terystyk danego

por

ina przewaga

co jednak niewiele pomaga w ec

ezachunku MONST RANC

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Ścisło

★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

JAK SZYBKO ZAROBIĆ DUŻO KASY?

ków

sowal

B

wi

godzi oz a uzb y ału że

starczy do końca gry

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

H spodziewałem się takiej reakcji przy- się szczerze, że nawet niektórzy gy- esałem tendencyjnie, chuć źle mnie nigdy sobie na y jakiekolwiek zachwianie rzuty. bowiem Wyśmy, Ponadczasowy REALISTYCZNY ze wszystkich da g ol Wyciągam to rękę, płyć dawny hy jakoby MGS był nie wart zwyczaj wany naprawdę nie tak cyny ak w elu wąż ze mną, sądzisz. Oczywi- ście pochopna to opinia, bardzo powierzchow- T wyjść z ju zeń by z łatwością zarzuty te odeprzeć. Bo MGS TO GRA, a nie rzeczywistość. Nie pierdnąć, z rzio by go potem zy też wybaczcie za sławniętwo, szywiście Mary. Dlaczego? Bo powiarzam to tylko te bardzo grywalna, ale Gra ograniczone swymi założeniami. Przeciwnicy nie zawsze Cię widzą, rzadko słyszą, ja To sterowane algorytmami pozo- stanalne bryły, inteligentne, nawet bardzo ale a możemy od wymagać howe. Poza tym podkreślane jest w dialo- gach, iż to zółtodzioby, dotychczas trenujący na

Widzieć jakie zapanowanie zamierzają tę gunlicie te gry, postanowiłem wam pokazać prawdziwość po- przednie części tej gry. Nie wyjaśnię w szczególe rozpoczynamy

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

rzyło się

De 1990 P ed

Ja ak

ed tym

Ok, przeczytaliście krótką historię Ale na próbie ich szukać w ale warto, że ki jedynej wodzi ta,

wirtualnych symulatorach więc avid skojach niezbyt sobie radzą ed MGS doceni na w istocie, jak wątki zepc nięte niemal na margines Co to znaczy! Jeśli wypowiadasz się pozycji amerykańskiej, powinieneś ogarnąć więcej słów niż Shit, F k czy Yo. Ja miałem jpodobną grę amerykańskiej ema mała się zbyt mało, ale N-e

trwa około 12 wspaniałych, emocjonujących warusiających godzin. 12 gwoździ, co najmniej jatrwą tygodniami opowiadania kumplom z 12 pod- stawy trening jest robienie zawsze, co krok po trudności jako najlepszy GRE od- zwierciedlenie

ty ci Wsa

FINAŁ KKE

MYSZAQ

METAL GEAR

spr rzanej a d próbie jego ostatni wie ała ed słow Mar ta mama było tak z staw głosu agenta zman d ładanie było pro to od pić zn Me ja. Po by za Wr ział go ten Bo- Boss

METAL GEAR

on a prostu ten Zjed

USA

S[illegible] które [illegible] opini[illegible] [illegible] się na [illegible] nolo [illegible] wszyst[illegible] e [illegible] y potrafię [illegible] podaje nie- [illegible]

Ja[illegible] [illegible] TEST DRIVE to już kultowe gr[illegible] [illegible] sobie rzesze zwolenników i [illegible] odjechanego maksymalnie engi[illegible] specyficznego klimat[illegible] spe[illegible] modelu jazdy [illegible] ciekawych samochod[illegible] [illegible] muzyki. Teraz w [illegible] po ukaza[illegible] TD4 grupa PITBULL SYNDICATE [illegible] TEST DRIVE

[illegible] na [illegible] gr[illegible] w każdym calu. Już samo [illegible] się zaraz po włożeniu płyt[illegible] czytni[illegible] dopieprzone. War[illegible] psak, lekka psychoza. Po chwili wskakuje digitalizowane demo utrzymane w konwencji mocno rockowego teledysku, gdzie na migawkach widoczne są ostre samochody, prując powietrze [illegible] zawrotną prędkoś[illegible] a wokalista dziko wyje do mikrofo[illegible] jakby chciał go połknąć. Mal[illegible] szyb[illegible] krótkie u[illegible] ne [illegible] estra[illegible] zyka wprowad[illegible] nie do gry [illegible] wspan[illegible], wywołujące dre[illegible] emocji.

[illegible] tym wskakuje główne Menu. Już przycina [illegible] gitarzysta rwie struny, [illegible] czadu, wokalista cierpi na [illegible] zaburzenie związane [illegible] ze słowiskiem strun głosowych. Widoczne są mnogie opcje, które oferuje z kolei następne podopcje. Znajdziesz tu zatem Quick Race, dzięki której możesz rozegrać pojedynczy [illegible] nie biorąc sobie do serca [illegible]

nie pucharu, ale i na wycia [illegible] czasów na danych trasach dzięki opcji T[illegible] Jest także Drag Race, czyli wyścig na prostym odcinku trasy, gdzie korzystając z ręcznej skrzyni biegów stajesz w konkury z zawodnikiem komputerowym, testując osiągi danej fury. Nie zabrakło tu także opcji pozwalającej walczyć dwojgu zawodnikom, dzięki której można [illegible] dać przed telewizorem naprawdę wiele czasu, skupiając się na gokonan u kolesia, tudzież umiejętnym przegraniu z koleżanką. W Options można np. anulować ruch uliczny (Traffic), wyrzucić z trasy gliny, wybrać pomiędzy symulacją a arcade'ową rozgrywką, i jeszcze kilka innych bajerów możesz tu zmienić.

Przystąpiłem zatem do testów, czego skutki spisałem:

Już na C-64 [illegible] część TD. Ja[illegible] kowite [illegible] na ten [illegible] A że zyskała [illegible] wielka, to [illegible] ją na Amigę, tyle [illegible]. Następnie [illegible] na, tym razem [illegible] czwarta [illegible] jako. Tak [illegible]...

TRASY

Trasy w TD5 są [illegible]. Bogato wyposażone w liczne [illegible] „umilające" spekaną jatkę i rozkoszowanie się śmigającym krajobrazem. Przekrój jest zatem duży, śmigasz wszczę na trasach porozrzucanych po całym świecie.

[illegible] Moskwę (Rosja), poznając [illegible] tego kraju. Wszystko [illegible] odwzorowane. Plac Czerwony [illegible] krasie, na [illegible] prowokując [illegible] oświetlonymi niebo. [illegible] na trasę [illegible] Edinburgh [illegible] to możesz się [illegible] spotkać więcej niż w pięknym San Francisco, na których będziesz tak wysoko i daleko skakać, że dachy domostw nie będą Ci [illegible] obejrzyj je z góry, [illegible] sperym [illegible]. Rozkoszując się krajobrazem [illegible] nych Hawajów, nie [illegible] Twoje) uwadze [illegible] staficanie [illegible] na [illegible], ni też najpiękniejsze [illegible] garami, ani wąskie trasy, w których niełatwo [illegible] dzielnie auto. Uważam, że trasy w TD5 są ostrym stułem tej pozycji. Liczne posiadają wiele rozdroży. Należy także dodać, że część z nich jest zabętlona, a niektóre ciągną nam stop przed siebie, dzięki czemu nie czujesz się znużony powtarzającymi się widokami.

FURY

Jak [illegible] licencje na wy[illegible] ten [illegible] markowych modeli, [illegible] był [illegible] ramł [illegible] więc [illegible] do Dodge [illegible] wspaniałej Cobry, Mustanga, Jaguara, Nissana i wielu innych, spo-

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible] wyścig. TD5 jest bardzo grywalny [illegible]

Mr. Sciera

★★★★★★★☆☆☆

Pita

USA

się także zdesolowanych trupów. W sumie doliczyłem się 23 samochodów, z czego siedem to początkowo niedostępne bryki. Warto zatem walczyć, co by je dostać, bo majestatyczny Jaguar XJ220 tylko czeka, by go [illegible]. Ogólnie trzeba przyznać, że pod względem bryk TD5 nie zawiódł, jak i poprzednie części, stając na wysokości zadania.

MODEL JAZDY...

w serii TD jest bardzo specyficzny, osobliwy i dziwaczny. Szczególnie poślizgi potrafią dobić człowieka, spowodować poważny, tymczasowy dołek psychiczny. Jeśli już w takowy wpadniesz (w poślizg, nie w dołek, hehehe!), to puść pada i módl się, aby samochód wyszedł z niego cało. Fury sprawiają wrażenie [illegible], czasami [illegible] reagujących na wychylenia gałki. Na szczęście można w nich co nieco pogrzebać, zaglądając [illegible] pod maskę, i poprzestawiać wybrane parametry. [illegible] na drodze zdarzają się ciekawe. Jeśli zbytnio się napalisz, wchodząc w 90-stopniowy zakręt z zawrotną prędkością, ratując się w ostatniej chwili wgnieceniem hamulca w podłogę, to fura może się nawet wywrócić, szorując na boku przez następne grube metry (tak, wydłużona droga hamowania!). Muszę przy okazji zaznaczyć, że wszelkie kolizje są tak mało realistyczne, że chce mi się wyć. Oczywiście samochody nie ulegają uszkodzeniom. Cóż, taki już smaczek tej serii.

> Glinarze w TD5 to pomyłka. [illegible] byle jakiego przekroczenia prędkości, są słabo wyposażeni w inteligencję. Ten element rozwiązano wspaniale w grze NEED FOR SPEED 3, gdzie dzięki trybowi Hot Pursuit (Gorący Pościg) można było na serio pobawić się z glinami - całe [illegible] fagasów Cię ścigały, organizując blokady drogowe, spychając Cię z trasy, a nawet rozkładając na trasie kolczatki! W TD5 [illegible] podobnego [illegible], w zamian otrzymaliśmy tryb „dragówki", która jest [illegible]. Ten element zdaje egzamin jedynie podczas rozgrywki w trybie 2 Players - wasz kolega może mieć problemy, gdy Ty redukując bieg zostawiasz go w smrodzie spalin...

ANALOGA CI TRZA, ANALOGA...

[illegible] zdami przy po[illegible] cyfrow[illegible]. O wie[illegible] to możesz przy użyciu gałek analogowych. Często bywa tak, że z posiłku wybierasz się jedynie przez lekkie skręcenie kół, czego zeń nie jest w stanie wykonać bez analoga (kichnięcie może grozić wizytą na płocie). Jeśli posiadasz Dual Shocka, to po pierwsze jesteś szczęściarzem, a po drugie łapki Twoje zaznają miłe[illegible] jego pomocą [illegible] czuje, ta gra [illegible] lekko drga, gdy [illegible] długą prostą, [illegible] trzęsie, [illegible] w coś walniesz z impetem).

CHŁOPCY RADAROWCY

Ten element to [illegible] serii TD [illegible] początek. [illegible] Cię, nie pozwalając na rozbryka[illegible]. Oczywiście można im uciec a[illegible] wpakujesz się w jakieś bagno pokr[illegible] już jesteś upieczony. Glinarze są [illegible]. Zdarza się i tak, że przypadkowo, przy okazji zostajesz zgarnięty, jeśli nawiniesz się pod rękę (jak w rzeczywistości, pozdrawiam przy okazji „Rumcajsa" - ciołowego strażnika porządku na moim osiedlu). Glinarze są tutaj bardziej [illegible], niż w rzeczywistości. Te półgłówki, co to chyba właśnie ukończyli trzytygodniowy kurs wypisywania mandatów, potrafią doprowadzić do furii. Rozpędzą się maksymalnie, po czym centralnie wjadą Ci w tylny zderzak, co oczywiście przyprawi kolejną beznadziejną serię [illegible] piruetów ponad

trasę [illegible] ta [illegible] jak [illegible] człowiek ma się dobrze wyrazić o glinach.

WYKONANIE

Grafika tu całkiem [illegible] wszystkim [illegible] w szczegóły [illegible] na drogę, budynki [illegible] i wiele wiele [illegible] z tym, że graficy włożyli [illegible]. Ale niestety [illegible] robo[illegible] tym koderzy sch[illegible] na nic wielkiego. Na[illegible] zasugerowaniem [illegible] engine [illegible] boku, żeby Cię teraz [illegible]. Trasy nocne dają wiele satysfakcji, wywołując dodatkowe emocje. Wszak mało widać. W karoseriach samochodów ładnie odbija się otoczenie (oczywiście to trik), [illegible] są ładne, [illegible] może [illegible] [illegible] niu odpowiedniej [illegible].

NA KONIEC...

Jak zapewne zauważyłeś, [illegible] ogólna wymowa tej [illegible] TD5 to dobra gra [illegible] chodów, ale nie mogę [illegible] ny, gdyż znaczące nie [illegible] części. Najważniejsze [illegible] tras, wspaniałe [illegible] ny Dualem, dynamiki [illegible] czyst gry w jeden [illegible] wy będzie stanowi[illegible] wych tras [illegible] model [illegible] gerpe. Zatem TD5 [illegible] nie wielbicielem serii. Tak przy okazji [illegible] stojący za tą grą zapra[illegible] ogromne tak

HIV

EST DRIVE 5

WERDYKT

PITBULL SYNDICATE	WYŚCIGI
GRAFIKA:	★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

+	−
▲ TRASY	▼ KOLIZJE
▲ FURY	▼ POŚLIZGI

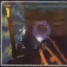
INFO:

BUGGY

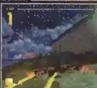
TRZY GROSZE SZERYFA

★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

PROBLEMY Z DYNDAJĄCĄ ANTENKĄ?



...uje się po drugiej stronie. Nobel! Mówię Ci, Czytelniku, po prostu Nobel! Nie da się grać w ten sposób, bo jak zmienić byka, aby był krowę?! Pozostaje albo granie na tyłkowym [illegible], albo przyzwyczajenie się do tego odmiennego stanu rzeczy, albo... rzucanie ciężkimi więcej. Wielka szkoda, że nie można zmienić widoku na rzut z innej kamery, co potrafi mocno wkurzyć, szczególnie tych, co to nie lubią nie mieć żadnego wyboru. Ja we wszystkich grach wyścigowych preferuję widok z wnętrza pojazdu lub [illegible] kamery osadzonej chociby na przedniej masce, a tu [illegible] tych rzeczy.



Achillesową piętą gry BUGGY jest engine. Pojąć nie mogę, dlaczego ilość klatek animacji wyświetlanych na sekundę wynosi ok. 15 (czasami nawet mniej), na dodatek trasa [illegible] się doryswowuje, skoro aż tak wielu polygonów [illegible] nie musi. Czyżby GREMLIN [illegible] zmuszony napiętymi jak be[illegible] ran[illegible] do wypuszczenia na rynek produktu [illegible] odopracowanego? Nie wiem, ale tak mi się właśnie zdaje. Nieważne, nie znam się na tym... Samochodziki zostały wykonane [illegible], choć bez zbędnych bajerów, kolorowe trasy także wyglądają niczego sobie (choć zaprojektowane słabiej niż w S.C.A.R.S), a muzyka jest taka sobie, bez większego polotu, choć miła dla ucha i spokojna, stanowiąca dobre tło [illegible] której jest tylko jeden motyw, [illegible] którym [illegible] tyły (sprawa i to sprawy) z nieco mało popularnym koncertem!

Bardzo zdziwił mnie fakt, iż [illegible] do wyboru miałem jedynie dwie trasy. Ale [illegible] się kolejne [illegible] tak trzymać [illegible] chęć [illegible] do konsoli. Aby [illegible] tras, należy bieżąco ukończyć [illegible] ma motywu z kolekcjonerskiem [illegible] przyznać, że tras jest multum. Generalnie [illegible] są ciekawie zaprojektowane. Kryją w sobie więcej [illegible] które [illegible] potencjalną ofiarą - pewnikiem [illegible] wpadać będziesz [illegible] w lepszym [illegible] zakrętu po zakręcie [illegible]. Bardzo cieszą motywy graficzne, które [illegible] przez to nowych planet. Bo i czy nie cieszą [illegible] prezerwatywy na płoty, podziemne źródełka tryskające parą, czy też muchomorki, wśród których przejeżdżasz na planecie Fungal Freeway? Pewnie, że tak! Generalnie mogę napisać [illegible], że design tras jest silną stroną BUGGY i nie powinienes się [illegible] nich zawieść, choć „zawieść" z pewnością tak. Hehe!

BUGGY jest grą traktującą temat wyścigów samochodowych bardzo niekonwencjonalnie. Podsumowując jej wszystkie „za" i „przeciw", stwierdzam z całą [illegible], że BUGGY to gra stosunkowo [illegible] raczej dla [illegible], wydana raczej dla [illegible], choć GREMLIN z pewnością uparcie w niej górę kasy. Nie jestem tylko pewien, czy BUGGY rzeczywiście zarobi jakieś bajeczne sumy, bo raczej na to nie zasługuje. Owszem, jest to gra dobra, przede wszystkim innowacyjna, ma w sobie pewien zasób energii i niesie powiew świeżości, ale zabrakło jej tego „czegoś", co by z [illegible] uczyniło wielki hit, co to po roku od daty wydania jest na językach. Polecam mimo wszystko grę BUGGY każdemu znajomemu, mówiąc, że przyciąga do konsoli na dosyć długo, [illegible] nie omieszkam się zrobić i w [illegible] wypadku [illegible] w [illegible] sposób [illegible]

WERDYKT

GREMLIN	WYŚCIGI
GRAFIKA:	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ POMYSŁ	▼ ENGINE!
▲ TRASY	
▲ POWER UPY	

INFO: W WERSJI NTSC PT. TEAM LOSI RC RACER

P[illegible] od zawsze brakowało wyścigów znanych [illegible] N64 [illegible] udanych, co to Mario Karts [illegible] tot[illegible] postanowiono dziurę ową załatać. Na [illegible] S.C.A.R.S (Super Computer [illegible] Racing [illegible]) tak długo przez wszystkich [illegible] na recenzję.

[illegible] panujące komputery zaczęły się nu[illegible] przetransformować zwierzęta do po[illegible] „hodowonych" organizując dla zabicia [illegible] wyścigi. A za Ty, Graczu, nie [illegible] sobie jatki związanej z kierowaniem pojazdami potworów owych, to zabierasz się do ciężkiej, brudnej roboty.

Pojazdów tu szczególnie dużo nie uraczysz, bo tylko 5 podstawowych i 4 bonusowe. Oczywiście każdy z nich opisany jest kilkoma standardowymi parametrami, jak prędkość maksymalna, przyspieszenie, przyczepność itd. Jednak najważniejszy jest ich zwierzęcy charakter, bo np. pojazd-mam[illegible] mocno uzbrojony i może się [illegible] potęż[illegible] taranem, dziedziczyć za to słabym [illegible] z [illegible] pojazd-mrówka wręcz odwrotnie.

Początkowo do wyboru masz niewiele trybów rozgrywki: [illegible] Prix i Time Attack, ale to raczej [illegible] tryb. W skład trybu Grand Prix wchodzi [illegible] podtrybów (Carbon, Crystal, Diamond, Zenith i [illegible]). Oczywiście na razie możesz wybrać tylko Carbon (najłatwiejszy). Po jego ukończeniu na 1 miejscu (w kilkanaście minut) wręcz mnie zatkało. Ujrzałem kredyty (wykonane z wielką pompą), co miało być niby zwiastunem zakończenia. Samochody stojące na podium, jakieś reflektory, helikoptery latające wokół, muzyka przycinająca ostro, no [illegible] scrolling, który dobił mnie całkowicie. Czy [illegible] już skończyłem tę grę? Tę grę, na którą tak długo czekałem! Ufff, na [illegible] nie, bo zabawa miała się dopiero zacząć! Teraz dosta[illegible] łem dostęp do trybu Crystal, a co za tym [illegible] do[illegible] Jednocześnie uaktyw[illegible] s[illegible] o tym później [illegible] tak łatwo. Tym [illegible] przeciwnicy wyk[illegible] fantazji, zacięcia i precyzji [illegible] przez zawiłe ścieżki osadzone w [illegible] przełęczach nie dawała szans na [illegible] zwycięstwo. Ale że jestem zaprawio[illegible] bojach, to już w drugim podejściu wszystkich pokonałem, rycząc ze szczęścia wniebogłosy i tak dalej. Co do trybu Challenge, to także podzielony jest on na kilka podtrybów (Scorpion, Cobra, Cheetah, Panther i Super). W tym trybie ś[illegible] gasz się solowo [illegible] zawodnikiem komputerowym, [illegible] przyznać muszę, że opykanie tak[illegible] wego do naprow[illegible] szych nie na[illegible] bo [illegible] pesa. [illegible] n[illegible] Cię [illegible] po wy[illegible] wyś[illegible] nagro da jest [illegible] Trzeba [illegible] napisać, że broni w tej grze jest całkiem pokaźna ilość. Gdy nieraz spotka się na trasie czterech twardzieli, żadnych oficz wrażeń jak najmocniejszych, to i jatka może się okazać bardzo mocną konkretną, potęgowaną drżącym Dual Shockiem, gdyż power-upów Ci pod dostatkiem. Znajdziesz tu zatem magnesy, które podciągają na moment delikwenta do góry, rakiety, kolce, znaku stopu (oczywiście zatrzymujące Cię) pola siłowe, dopalacze i kilka innych. Na szczęście przewidziano także możliwość przeskakiwania nad wszelakimi pułapkami, co rozgrywkę uatrakcyjnia bynajmniej nie licho. Mistrzostwem świata wśród power-upów są czaszki (wybuchające), które może przelezyć przeciwnikowi. Bajer polega na tym, że bomba odlicza czas, a gdy dobiegnie zera, to będzie bum! Można kombinować na wiele sposobów, np. przetrzymać bombę do ostatniej sekundy, poczym podesłać ją szybko do przeciwnika... Jeśli jednak komuś nie odpowiada używanie broni, to [illegible] w opcjach można tę ewentualność anulować, koncentrując się na czystym wyścigu. Ale to już nie to... Bardzo ważnym czynnikiem decydującym o efektywności broni jest to, iż za pomocą specjalnego paska możesz kontrolować siłę rażenia danej śmiercionośnej (???) zabawki. W ten oto sposób przytrzymując na dłuższą chwilę wciśnięty klawisz odpowiedzialny za „nabicie" danej broni lub uaktywnienie danej pułapki, możesz kontrolować ogrom spustoszenia jaki wyrządzi np. rakieta. Normalnie odrzuci delikwenta na bok, nie czyniąc mu większych szkód, ale jeśli tylko nabijesz broń na maksa, poczym nią poczęstujesz kolesia, [illegible] wyląduje w rowie, uprzednio wykonując ma[illegible] salto, co go skutecznie wyeliminuje na kilka sekund ze współzawodnictwa. Biada temu, [illegible] zdecyduje się na użycie np. dopalacza [illegible] bardzo pokręconym [illegible] pewnikiem wyl[illegible] ko[illegible] ścianie [illegible] nych [illegible] Wszystk[illegible] piękne, lecz [illegible] w tym, że podczas [illegible] usekundowego nabijania paska oręże jesteś bezbronny, więc możesz sam dostać w mache. Ale jeśli wszystko pójdzie po Twojej myśli, to będzie ostro zredukować bieg Ci pozostanie i tylko pierdnąć obłokiem spalin w przeciwnika, rzucając obraźliwą wiechą mięcha w jego stronę jednocześnie. Hiehie!

Za przeprawianie się przez kolejne etapy otrzymujesz punkty, które zasilają Twoje konto. Nie dość, że punkty inkasujesz za wygranie danego wyścigu, to i za najszybsze pokonanie danego toru. Żeby tego było mało, także kasę nabijasz, ale za to, że wygarbujesz [illegible] największej ilości kolesiów, którzy oczywiście lubić [illegible] nie będą, na co Ty, szczerze mówiąc, wypinasz się centralnie, pokazując jednocześnie pewne [illegible] gdzie Ci można nadmuchać, nie zważając na potok wyzwisk. Opłaca się kolekcjonowanie punktów, bo [illegible] zajedziesz oczywiście awanse do kolejnych trybów rozgrywki mając na

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr. Sciero

★★★★★★☆☆☆

Pita

EUROPA

myśl. Po przejściu danego wyścigu, na ekranie informującym Cię o zdobytej lokacie i o zarobionych tym samym punktach dostajesz informację o raczej miłej, pomocniczej. Np. dowiesz się, że „szybki start" (motyw znany z WIPEOUTA 2097) wykonasz dzięki wciśnięciu gazu w momencie zabłyśnięcia zielonego koła startera.

Co do modelu jazdy, to nigdy nie wybaczę deweloperom tego, jak ten tak ważny czynnik spieprzyli. Pojazdy pływają po trasie, wypadając w sposób wręcz infantylny na zakrętach, co doprowadza do białej gorączki. Co prawda można się do tego przyzwyczaić, ale całości obrazu nędzy i rozpaczy dopełnia system „niewidzialnych ścian", w które przywalasz na każdym mocniejszym zakręcie, skutecznie redukując prędkość i zabierając nieużytych dotąd brzydkich słów, jakie znasz. No i mogłeś zapomnieć o jakimkolwiek godziwym systemie sterowania, jeśli nie posiadasz pada analogowego. Oto temat godny tępin Komiec Kropka.

Najmocniejszym atutem S.C.A.R.S jest grafika. O tak, przepiękne kolorowe tekstury cieszą oko, a w dodatku bardzo rzadko zauważyć można te złe „poskrzypane" na wielki plus. Engine ma się całkiem dobrze. Stałe klatek animacji, nic nie rwie, a trasa dorysowuje się dosyć daleko. Odgłosy wydobywające się spod maski pojazdów przypominają nieco nieartykułowane ryki głosy generowane przez staruszka mającego problemy z gazami, ale z grubsza nie przeszkadza to w dobrej zabawie. Dźwięki towarzyszące działającym bronnom także niczym nie zaskakują, a muzyka jest dobra, nie przeszkadza, a nawet dobrze [illegible] do tego.

[illegible] latających w swoim kierunku rakiety ustawiających magnesy i rzucających bombami naokoło! Brrrr... Ale muszę przyznać, że dużo [illegible] gdy [illegible] w [illegible] z Playersa w nocy całkiem ciemna trasa widać ledwo czubek małych power-upów, jedynie wyłaniają się z ciemności, na ekranie 14" to była katorga.

Początkowo gra S.C.A.R.S wydaje się być [illegible] ekscytująca, ale po [illegible] tego [illegible] nago. Zastanów się zatem [illegible] ta gra. Nie, mnie ten tytuł nie usatysfakcjonował. Pierwsze wrażenie, jakie gra S.C.A.R.S wywarła na mnie po 15 minutach testowania na torach ECTS 98 było omyłkowo za co żałuję. Ogólnie gra zasługuje na ocenę 8, ale podwyższam ją z tytułu opcji Multiplayer przeznaczonej dla 4 Graczy [illegible] nadal [illegible] dosyć chude, [illegible] chodzi o taki typ wyścigów. S[illegible]

HIV

WERDYKT

VIVID IMAGE — WYSOKIE

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY
- POWER-UPY
- ŚWIĘTY
- MULTIPLAYER

MINUSY
- MAŁO TRAS
- MODEL JAZDY

INFO:

PEAK PERFORMACE (TOGE MAX w Japonii) to wydane dosyć dawno temu wyścigi samochodowe. A właściwie to nie wyścigi, a gra przygodowa, w której należało [illegible] questów, wykorzystując w ty[illegible] wyścigi, ale [illegible]

T[illegible]. [illegible] zanim dost[illegible] się, że to [illegible]. Cóż, wzią[illegible] na własne [illegible] owo [illegible] zobaczyć.

[illegible] Gałki moje oczne zatrzymały się na Menu, [illegible]ym średnie ciekawie. Oczywiście uruchomiłem [illegible] tryb Story, lekko się śliniąc [illegible] merdając [illegible] wiecie [illegible] w [illegible] M[illegible] t[illegible] znajdu[illegible] się w z[illegible] [illegible] lub bardziej skondensowa[illegible] mało atrakcyjnie pachnących cięża[illegible] na zakrętach dużą podsterowność. Druga [illegible]tem rozwozicielem pizzy, więc wsiadam w swój [illegible] i popylam po mieście, co by jacyś imienni idioci [illegible] podżarli. Później czeka mnie samobójczy zjazd urwiskiem w drewnianym wózku z laską u boku, następnie [illegible] hodem osobowym ścigam się [illegible] jakimś [illegible] ulicami jakiejś dzielnicy. Uff, tak[illegible] Story. Więcej p[illegible]kładów nie [illegible] miejsca, ale zaznaczam, że [illegible]

D[illegible] typowa dla racera opcje. Znajdziesz tu zatem kilka standardowych trybów, jak 2 Players (Split Screen), King Battle (solowa walka z zawodnikiem komputerowym), Time Trial i School - czyli zaliczanie testów. Nie nie jak w GT, ale też jest ich dużo i nie są łatwe. A dzięki opcji Replay można nagrywać powtórki przejazdów na kartę pamięci.

Samochodów znajdziesz tu całkiem dużo, wybierasz je spośród kilku klas (np. samochody podrasowane, lekkie używane, rajdowe). W miarę odnoszonych sukcesów odkrywasz nowe, lepsze fury. Dodatkowo możesz grzebać w nich, czyli ustawiać parametry sterowności, zawieszenia, hamulców czy przełożeń. Model jazdy jest bardzo dziwny, mało przyjazny dla Gracza. Samochody wydają się być nieco ociężałe, słabo skręcają, nawet po [illegible] Handling na maksa, przez [illegible] wygląda z bliska

fakturę barierek znajdujących się na poboczu. W tym momencie należy wspomnieć o kolizjach, które nie są fascynujące. Samochód wyhamowuje, niemalże zatrzymuje się w [illegible] - nerwy. Fizyki poszła niemal w niepamięć, co widać w trakcie (a raczej po) przywalenia w jakikolwiek element z dużą prędkością - samochód naprawdę dziwnie się zachowuje. Bardzo to wkurzające. Poślizgi, w jakie wpadają samochody, wołają wręcz o pomstę do nieba. Są bardzo nierealistyczne. Nie można przeprowadzić dokładnego manewru, co to „poślizgiem kontrolowanym" go zowią, bo się po prostu nie da.

Efekty wizualne są dobre. Grafika może się podobać, trasy zbudowane są ładnie, polygony specjalnie rażąco [illegible]. Na samochodach elegancko załamuje się światło. Engine n[illegible] zły, ale podczas rozgrywki na [illegible] sypie się. Ta[illegible] Replaye nie wyglądają najgorzej. [illegible] GT jeszcze im daleko, ale system inteligentnych tu hornych kamer zdaje się być satysfakcjonującym, a szczegóły pokroju widocznych wyłaniających się spod maski świateł i kręcącego „kółkiem" kierowcy mogą się nawet bardzo spodobać.

Co do muzyki, to stwierdzam, iż nie jest wcale głupia, momentami nawet ciekawa i śmieszna. Odgłosy nie są pierwszej klasy - silnik jakiś taki niewyraźny, na zaloopowanym samplu, a zderzenie brzmią jakby młotkiem [illegible] walić w kartonowe pudło.

Trasy są zbudowane w ten sposób, że nie można zbyt [illegible] przygr[illegible]ać, bo [illegible]kończyć się to może tylko w jeden sposób (Dual Sh[illegible]k w akcji). Bardzo to męczące, nie pozwalające się wyluzować. Ale urzekają swoim bogactwem. Jeździsz po mieście, mijasz budynki mieszkalne, hotele, puby, zatoki, suniesz tunelami, pa[illegible] górki. Ci nie obce, zjazdy też, a zakręty tu rozliczne, no i rozjazdy. Ten element, bardzo ważny, dopracowano.

Czy TOGE MAX 2 można nazwać podróbką GRAN TURISMO? Zdecydowanie nie, a jeśli już ktoś się uprze, to może zaznaczyć, że zaczerpnięto z GT kilka patentów, które oczywiście nie zmieniają oblicza TM2. Jest to dobra gra, która jednak w wersji PAL może zostać „odgórnie" pozbawiona trybu Story Mode (jak to miało miejsce w wypadku 1 części) - który stanowi esencję tego tytułu. Decydując się na kupno tej gry pamiętaj, że to nie jest typowy racer, a raczej gra „przygo[illegible] [illegible]wyk[illegible]".

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

▲ TRYB STORY
▲ GRAPICZKA
▼ SŁABY TRYB ARCADE
▼ MODEL JAZDY

7

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Ściera

★★★★★★★☆☆☆

PRISM ARTS RALLY GAME

1998 RALLY DE AFRICA

Przed Saturnowej zapowiedzi Sega Rally spodziewali upojnego czasu, czego dziś żałują. Wyścigi to bardzo dobre, ho mo zdobyły wielką popularność. A że firma PRISM ARTS pozaz dłodała kasyk popularności twórcom very gre postano wykonać na PSX-a pe- ółkę owianej sławą Segi Rally. Co z tego chyba nie muszę tłumaczyć, ponieważ

Pokonując poszczególne klasy K SI instalujesz kolejny kask za niezłotne do zdoby pozycji kolejnej klasy, co by ułatwić oczywiście trudniejsze zakręty. Jeśli no pl odrzesz się do kolejnej klasy poprzednio nie ukończysz na pierwszej po cji w klasyfikacji generalnej. Jest o go wa- ryć. Fury tam już inne uraczysz, samochody, ra- ństwa, niektóre będące także wiernymi opiami tych z SR (jeśli jesteś wielkim fanem 'Renegade', to i Hammer znajdziesz do wy-). Tak, a dodatkowa trasy z ta co jest zrozumiałe. Trybów rozgrywki za u nas dziesz - standardowa (...) (to i polskie słowo Sam Gatsby, Hahle!) ... Dzięki opcji Spot D try mo- zesz ...ilowość swoje umiejętności na ... tych wy- śnię tiasach, 2Player Battle pozwala na potyczkę na ... ie, no i oczywiście Championship tutaj znajdziesz Jed- nakże opcja Memory Battle dzięki której możesz z kumpla porównywać swoją zdolności

...afika w RDA stoi na przeciętnym poziomie, momen... w... może się spodobać. Najlepiej się tutaj ... zawiera (kilometrami), gdzie kolory nie ... przebijającą ... w ... nie! ... bo ... Jest to ...

...ędąc przy grafi... przejdziemy do tekstu, jako umieszczam kol... jowego mięsa tego nie jest czczym gadaniem. W niek... miejscach tekstu ... opisujące trasę i pobocza wyglądają na najzwyczajniej w świecie wyciągnięte z SR i sterwertowane dla potrzeb PSX-a. Nawet logos z tytułem tej gry został zaprojektowany w oparciu o ten z SR. Po ... dobne wrażenie wywarły na mnie same trasy momentami mi się zdawało, że to SR - układ tras, czyli następujące po sobie kombi... ...ge zakrętów wyglądał znajomo. No i te sampie imitujące poślizg... Samochody wyglądają ... jak wyciosane tępą siekierką z wielkich bali drewna, co zapewne nie wpływa korzystnie na ... estetyczną odczucia Grafa. Choć w Manu wyboru prezent... się olbrzymi (wysoka ... to podczas rozrywki zasadniczej tracą cały swój urok, przez wspomnianą już „kanciastość" ... niska rozdzielczość dolewa oliwy do ognia ... ni... mało, bo w końcu ... jest ... czyli łącznie 18 - na „gambus" zaczynając, przez S...rkę, na Mini-bu... kończąc.

...o do muzy... jaką tu zaimplementowano, to ... wyobrazi dźwięki, jakie ...ilącego ...nie dziecko ... trukcją obsługi w ... . p... wy... z nowe nabytego, ze ...ngu przez ...ców zabawek ... syn... a ... Ruska. Tot... pomyłka. Także wielką pomyłką jest ... a N... czy to zepsuta suszarka do włosów czy też maluczący pies sąsiada (???) ...został zsamplowany w każdym bądź razie tragedia. Z ... kolei pilot jest tak podniecony swoją pracą, jakby robił ... po raz pierwszy w życiu - drze ryja.

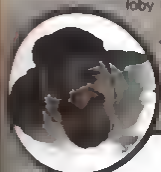
TRZY GROSZE SZERYFA

Wyścigi to charakterze czysto arcade'owe... jak RIDGE RACER - wybierasz ... Czy to jakaś wada? Ależ nie. Gr... ...wność jest całkiem dobra, tyle ...e kolizje i muzyka to dwie ... ...paty. Podobieństwo do Sega Rally ...ma się oczy. Mało tra...

Mr. Sajoro

★★★★★★☆☆☆☆

Model jazdy wydaje się być nieco niedoruchany, a to za sprawą dziwnie pływających po trasach samochodów. Nie dopracowano tego elementu. Ciekawe za to jest zachowywanie się samochodów podczas wychodzenia z zakrętów - bardzo dziwne. Ogólnie jednak momentami gra się w to ustrojstwo bardzo miło. Ale kolizje są nieco surowe, powodujące odruchowe zaciskanie pięści i zgrzytanie zębami. Grze RALLY DE AFRICA nie można odmówić wysokiej dynamiki co uzy- ...skane dzięki odpowiedniej strukturze tras. Są wąskie (walka w zakrętach może być uciążliwa), ...ołnie zakręcone przy poboczach znajdują się różne elementy więc jest ostro. Poziom trudności nie jest specjalnie wygórowany, co skutecznie skraca żywotność RDA. Bo czy ukończenie gry w jeden wieczór nie zrytowałoby Cię? Wydajesz ciężką kasę i



Jest to pozycja zdecydowanie arcade, mająca mało wspólnego z prawdziwą symulacją rajdową. Gdyby ją przyrównać do Sega Rally to wypada kiepściutko, ale patrząc na nią jak na kolejny racer na PSX, to wypada nieco ponad przeciętną. Sega Rally została przez twórców gry RALLY DE AFRICA poważnie sprofanowana, co nie sposób puścić płazem. W przyszłości życzę sobie i Tobie lepszych „podróbek".

HIV

WERDYKT

PRISM ARTS — WYŚCIGI

GRAFIKA ★★★★★★

DŹWIĘK ★★★

GRYWALNOŚĆ:

▲ DYNAMIKA

▼ SŁABA POPRAWA SR

▼ MAŁO TYRE

▼ MUZYKA

6

USA

NASCAR 99

Wnaszym kraju faworyzuje się sport piłkę nożną zwany, na kole podbiegunowym odbywają się zawody w rzucaniu śnieżkami do ... dal, a w Stanach jest tak wiele popularnych sportów, że pewnie nam by mi tej strony zabrakło na ich wymienienie. Popularne są na pewno zawody w obrzucaniu się puddingiem, torte... śledziem badziewiem porównywalnego faktu, komu bardziej trampki ... i wiele innych. Ale trzeba sobie zdawać sprawę, że i seria wyścigów zwanych NASCAR odgrywa za Wielką Wodą znaczącą rolę, a kierowcy grający w nich pierwsze skrzypce są za bohaterów brani.

Gdy w zeszłym roku recenzowałem NASCAR '98, to byłem przygnębiony tym, jak paścierski to tytuł. Natura rządzi się swoimi prawami, powodując ulepszania sequelów znacząco, ale ELECTRONIC ARTS zapomniało chyba o tej prawidłowości, ... nas Graczy - kolejnym tytułem, który powoduje ciarki przebiegające po plecach.

Owalnych torów, po których przyjdzie Ci się ścigać, znajdziesz tu wiele, bo 18, kierowców aż 31, a ... całość Bob Jenkins wespół z Bennym Par... Zadziwiło mnie gro opcji jakie oferuje główne Menu. Można grzebać w parametrach auta, ustalić ilość okrążeń (od kilku do ponad 300!!!), obsługę Pit-Stopu, włączać i wyłączać kolizje i żółte flagi, jednym słowem - wybrać pomiędzy totalną symulacją a arcade'ową jatką.

Rozgrywkę można przeprowadzać w trybie Single Race, czyli kontrolnie zaliczając poszczególne tory, a także Full Season, czyli biorąc udział w mistrzostwach. Jeśli i to nie wystarczy, to na repetę można posmakować trybu dla dwóch Graczy, walcząc z konkurencją na Splicie. Po przebrnięciu przez wszystkie opcje trafiasz w końcu na treść. Gdy zatem pędzisz z zawrotną prędkością po owalnych torach, dosyć często przypomina o sobie tzw. siła odśrodkowa powodując liczne spotkania z bandami (Dual Shock przypomina o sobie tylko podczas kolizji). Do najmilszych takowe nie należą, szczególnie że fura Twoja tego nie lubi, reagując uszkodzeniami, a i zarzucić Cię może wystarczająco potężnie, tak solidnie, by jeszcze w kogoś przykwasić, że o stracie czasu nie wspomnę, co oczywiście trudno później nadrobić. Zatem gazem operować musisz z ogromnym wyczuciem, na zakrętach świrowania nie jest wskazane, bo nie popłaca, zwłaszcza że na laseczkach to wrażenia nie robi, jeno gości w Pit-Stopie wkurza, bo sobie nie będą mogli pierdzieć beztrosko na wietrze, jeno zakasać rękawy do roboty. Kolizje są wykonane bardzo śmiesznie, co dokładnie widać podczas jakiegoś karambolu. Samochody jakby zatrzymywały się w miejscu, zapominając o prawach grawitacji, jeno Twój pojazd wzbija się malowniczo w przestworza, co poczytuję za lekką paranoję. Po prostu zero POWERA! Jeśli jednak będziesz się zbytnio rozbijać, to wyścigu nie ukończysz (chyba że wyłączysz Damage), bo jeszcze się nie urodził taki mocarz, co to by szybciej niż konkretnie dopalone fury biegał. Całości obrazu nędzy i rozpaczy dopełnia jazda pod prąd, wtedy oto wszystkie mankamenty „fizyczne" wychodzą na wierzch, jak trupcze spod ziemi, gdy zacina deszcz.

Chociaż spędziłem przy tym tytule tyle czasu, że od dymu papierosowego zaczął się powoli podnosić sufit w moim pokoju, to i tak nie dopatrzyłem się w niej żadnej większej rajcowności. Po pewnym czasie granie zdecydowanie byłem zmęczony, więc postanowiłem rozerwać się nieco, powodując mało efektowne wypadki, jeżdżąc non stop „pod prąd". Ale i to mnie szybko znudziło. Cała radość z gry sprowadza się zatem do zarzynania silnika na prostych, niezwykle długich odcinkach, hamowaniu lekkim na „zakrętach" i precyzyjnym fury z nich wyprowadzaniu. Rzekłbym, że bosko ... 10 lat temu może, bo na dziś dzień bieda to wielka.

Grafika tu niezwykle biedna, jakby się dawno temu czas w EA SPORTS zatrzymał, muzyka pasująca do klimatu i subkultury, ale dla mnie badziewna, odgłosy silnika znośne, komentarz i informacje z Pit-Stopu całkiem przyjemne dla ucha, klimatyczne, ale rajcowność znikoma.

Grę NASCAR '99 polecam TYLKO I WYŁĄCZNIE tym, którzy wręcz nie mogą się doczekać kolejnej transmisji z tych wygłupów na jakimś satelitarnym kanale (ja tam preferuję Babylon Blue i pochodne), bo każdy inny użytkownik PlayStation mógłby sobie coś bolesnego zrobić po dokonaniu takiego zakupu. Fakt, jest to gra mocno realistyczna, symulator pełny, ale przeznaczona nie dla każdego.

Na koniec nie pozostaje mi nic innego, jak spopugowanie Mr ...ciery, co to ...pisał w „3 Groszach Szeryfa" w zeszłym roku, tj. cytuję: „Może za rok będzie ...piej". ... pisuję się pod tym rękami i nogami!

HIV

WERDYKT

ELECTRONIC ARTS	WYŚCIGI
GRAFIKA	★★★★★
DŹWIĘK	★★★★
GRYWALNOŚĆ	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

▲ PEŁNA SYMULACJA

▼ GRAFIKA!

▼ ILEŻ TO MOŻNA JEŹDZIĆ „W KÓŁKO"

4

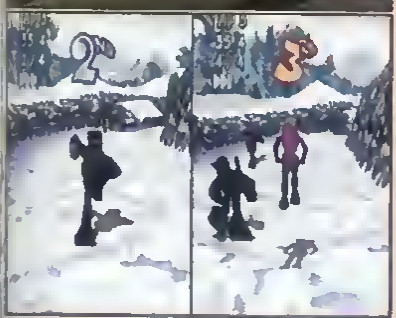
TRZY GROSZE SZERYFA

O kurde! Z ... u myślałem, że HIV mnie ... jako ... sę ... o grze. Po raz pierwszy w życiu ... myślałem ... podczas zabawy ... Samochód jest ... jak ... a ... jak włosy, tylko ... na głowie. ... Zachęta? A może ... klimatu? HIV ... chyba ma ... no, to jest nas dwóch.

Mr. Šelero

★★★★☆☆☆☆☆☆

RUNNING WILD



Idea gier „wyścigowych", w których rolę pojazdu zastępuje postać mniej lub bardziej humanoidalna powstała dawno temu. Sega swojego czasu zastawiła z Sonic R - grą, która zyskała sobie wielu zwolenników. Na PlayStation powstała szybko podobna gierka, co by ludzie się cieszyli i uszami klaskali. Mowa tu o RUNNING HIGH. Zapewne wielu z Was niewiele ten tytuł mówi, bo RH ukazała się tylko i wyłącznie w Japonii, na dodatek okazała się niewypałem. Później developerzy nieco świrowali w taki lub inny sposób, aby niedawno wydać BOMBERMAN RACE - gierkę również średnio udaną. Teraz uraczone nas RUNNING WILD - grą o... obiecującym tytule.

Co był powiedział na bandę zadrażnionych pajaców, którzy przy pomocy własnych mięśni, których im nie brakuje, rozpędzają się do tego stopnia, że mgiewka aparatu fotograficznego by ich nie zdołała uchwycić? Tak jest, bohaterami RUNNING WILD są wieśniaki „talenty". W szranki stają na starcie rzeczu zawodników. Są to postaci jak najbardziej humanoidalne, tyle że na karku osadzone mają łby zwierzęce, na dodatek w zaawansowanym stadium wodogłowia. Najbardziej „uczłowieczoną" postacią jest laseczka imieniem Gwynne. Znajdziesz tu zatem faceta-zebrę, faceta-słonia, faceta-barana, faceta-byka i laskę-kojota. Każdego zawodnika opisują odpowiednie parametry odpowiadalne za jego szybkość, siłę, skoczność, zwinność i skręcanie. Oczywiście samo przez się rozumie, że facet-słoń jest chociaż silny, ale nie grzeszy szybkością i skocznością, a Gwynne jest piorunsko szybka i skoczna, co osiąga w zamian za siłę i „sterowność".

Zasady rozgrywki są prosta jak krzywy drut kolczasty. Musisz jako pierwszy dobiec na metę, wymijając po drodze wszystkich przeciwników, dając im od czasu do czasu po szczytym kopniaku w cztery litery, przeskakując nad licznymi przeszkodami, omijając pułapki i niebezpieczne miejsca. Z pomocą przychodzą oczywiście power-upy, dzięki którym dostajesz chwilowego kopa, stajesz się większy lub mniejszy (możesz deptać przeciwników lub zostać zdeptanym), nietykalny a także możesz wyżej skakać lub lewitować tuż ponad trasą, nie przejmując się jednocześnie drobnymi pułapkami (wygląda to jak Superman pędzący do dentystyl). Co do skakania, to lądowanie na wielkim łbie przeciwnika powinno ostudzić na chwilę jego zapał, zupełnie jak wolniejsze z łokcia pod żebro. Dodatkowe power-upy uaktywniają się dzięki temu, że zbierasz rozsiane tu i ówdzie specjalne różnokolorowe trójkąty mocy. Musisz jednak przyznać, że power-upy nie są ciekawe zupełnie jakby zostały tu wciśnięte na siłę. Nie wywołują szalonowskiego uśmieszku po którym pragniesz za wszelką cenę dopaść pracownika, częstując go wszystkim tym, co „najlepsze".

Trasy są mało ciekawe, co uważam za jakąś niedorzeczność. Są po prostu nudne, zawierają zbyt mało niespodzianek, a poza tym nie różnią się zbytnio otoczeniem poza scenerią. Za urozmaicenie uważać można zakręty podbiegi, skalane nad przeszkodami omijanie przeszkód i zjazdy na ślizgawkach. A to mało. Trasy wydają się nieco „puste". A ścigasz się (biegasz się) po skutej lodem Arktyce, wulkany Ci nie obce, miasto, pustynia, dżungla (zdecydowanie najciekawsza trasa). Nie jest wcale ze wesoło. To już wszystko było.

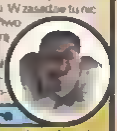
Początkowo jest to gra bardzo łatwa. Zdziwiłem się nieco gdyż ukończenie trybu Easy nie zajęło mi więcej czasu jak 15 minut. Ej, coś tu nie gra! Zagrzebałem zatem w Menu i, na szczęście znalazłem kolejny stopień trudności. A tu już tak łatwo nie było: na trasach pojawiło się więcej przeszkód i pułapek, a przeciwnicy wykazywali się wyższym poziomem inteligencji (tzn. chamstwa), uprzykrzając mi zabawę najlepiej, jak potrafili. Przyznaję, że RUNNING WILD to gra wybitnie zręcznościowa, w której nie ma miejsca na przemyślenia, bo brakuje czasu nawet na wychylenie gałki w odpowiednim kierunku, gdyż akcja toczy się tutaj bezardzo szybko.

Niewątpliwym atutem tego tytułu jest grafika. Tekstury opisujące otoczenie zostały wykonane kunsztownie, ze smakiem. Całość pracuje w podwyższonej rozdzielczości, co pozytywnie wpływa na odczucia Gracza. Dobrego efektu dopełnia płynniutka do bólu animacja, a i muzyka pasuje do klimatu dobrze, co nie znaczy, że jest sama w sobie taka dobra.

Podsumowując wszystkie zalety i wady tego produktu stwierdzam, że gra RUNNING WILD nie jest warta kupna. To średnio-produkcja która by chciała nadrobić lub w rączności swoim wspaniałym wyglądem. I nawet mogłoby gry na Spice (do czterech Graczy jednocześnie) no podwyższa jakoś znacząco poziomu rączności tej pozycji.

TRZY GROSZE SZERYFA

Ni[illegible] przed nim grę w pięknościowe multi[illegible] taki mój gust, to jakaś nadorlba. Po pierwsze trasy są zbyt puste, a teren zbyt płytki. W zasadzie tu nic się na dwóje, ot, taki szybki jogging. Prwo stawiam tylko kaderowm za dobrą rozdzielczość i przyzwoitą płynność. Demotem się, jakie zamierzenia miał producent, ale chyba coś mu nie wyszło. Czy oni nie mają testerów? Pozostaje więc zobaczyć na Multi Tapie.



Mr. Sclera

WERDYKT

GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	

PLUSY
- ▲ GRAFIKA
- ▲ DYNAMIKA

MINUSY
- ▼ NUDNE TRASY
- ▼ ZBYTNIA RĄCZNOŚĆ

5

THE UNHOLY WAR

GDZIE SZUKAĆ KORZENI?

WERDYKT

GRAFIKA

DŹWIĘK

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

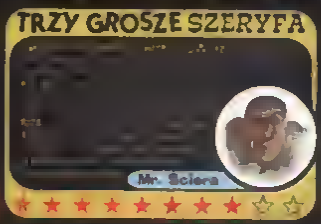
PLUSY

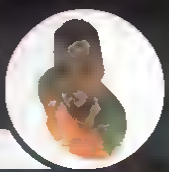
- ROZBUDOWANE JEDNOSTKI
- ELEMENTY STRATEGICZNE

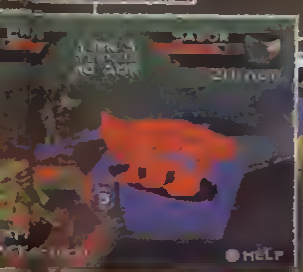
MINUSY

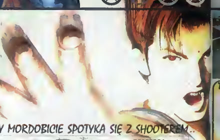
- MAŁOSKOMPLIKOWANE SCENARIUSZE

NO ONE CAN STOP Mr. DOMINO









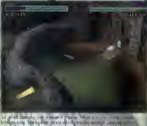
Ostatnio, gdy siedziałem sobie w zaciszu domowego ogniska i beztrosko męczyłem TEKKENA, zadzwonił telefon. W słuchawce usłyszeć głos pięknego Pana Ściery: "Kali wpadnij ... jest dla Ciebie robota. Mamy mordobicie DESTREGA ... kontynuację DYNASTY WARRIORS. Aha, czy masz ... jedną pepsi?" No to ja wybiegłem z domu, a tu noc ... ciemność ... nasłużyłowałem firestarter z okularami jak den ... założę się, że to były minus 40 dioptrii ... maską swego Mini Coopera mnie przerzucił, ale dotarłem do siedziby wszelkiego ... co by ową DESTREGĘ w swe niewyżyte łapy dorwać. Po wykonaniu kilku podstawowych czynności (m.in. załatwienia południowego dania czwartej kolacji dla Lokiego, jak jest głodny, to jest zły i lepiej mu w drogę nie wchodzić, a mówić powoli i spokojnie) dorwałem się do redakcyjnej ... pod ... czasu ... MEDIEVIL przyozdobionej ... produkt KOEI w ... umieściłem.

Jak się okazuje ... Mister Uniwersum Ściera wyraził się nieściśle ... DESTREGA ani wygląda ani nie kontynuuje DYNASTY WARRIORS. Postaci tu występujące nie mają wiele wspólnego z wcześniej poznanymi wojownikami i stanowią zupełnie nowe ... No dobrze, postaci postaciami, ale przecież to system walki decyduje o ... danych tytułów. Racja i dlatego właśnie jestem przeświadczony o odrębnościach gry od DYNASTY WARRIORS. Sposób w jaki gra się w nową produkcję KOEI zupełnie nie przypomina tego, co było w DW. Nawet więcej - on nie przypomina czegokolwiek, z czym dane mi się było zetknąć. I tu w sumie dla upartego można byłoby się czepić kolejnej nieścisłości w wypowiedzi Herr Ściery (nazywania tej gry mordobiciem). Przynajmniej w klasycznym tego słowa znaczeniu, gdyż pewne elementy bijatyki można w tej grze zauważyć.

A o co ... w grze biega? Spotyka się dwóch wojowników, którzy starają się udowodnić, który jest lepszy, poprzez pokonanie przeciwnika. Brzmi znajomo, tak jak w większości mordobić. Jednak przebieg walki odróżnia to od ... buziokletów. W walce, w zależności od odległości od przeciwnika, naciśnięcie jednego z trzech klawiszy ataku spowoduje albo wykonanie jakiegoś ciosu, albo wystrzelenie jakiegoś, powiedzmy, "pocisku" charakterystycznego dla postaci - np. energetycznego strzału, magii itd. Dość zmienne jest sterowanie postacią, ponieważ wychylenie pada w odpowiednią stronę odpowiada za bieg w danym kierunku, skok jest zdefiniowany pod klawiszem. Kamera ukazuje walczących przeważnie nie z boku, lecz pod lekkim kątem z góry, co wymusza właśnie takie, a nie inne sterowanie.

Plansze, na których przyjdzie toczyć walkę, są bardzo rozległe, wielopoziomowe i w pełni trójwymiarowe. Jak już wcześniej ... potrafią tylko biegać ... oddzieleni się przeciwnika. Żeby było ... można ... w trakcie biegu przyspieszać, co jednak wpływa na ... zwinność i "manewrowość" kierowanej przez Gracza postaci. Dlatego też wielka część ... tuż ... tak jak w większości bijatyk, lecz raczej na odległość ... w jakiejś ... Postaci biegają jak oszalałe, ... chowają się za ... jakie dany teren oferuje i starają się znaleźć w pozycji odpowiedniej do oddania celnego strzału. Żeby nie było zbyt banalnie, za strzały odpowiedzialne są aż trzy klawisze - jeden do szybkich, słabych, prostych strzałów, drugi do ostrzeliwania większej powierzchni, ... do odpalania najsilniejszych projectile'ów. Można ... w powietrzu i bez zatrzymywania używać ... strzał w kierunku przeciwnika, nawet jeżeli ... przeciwny strzał. Jedyne, co nas ogranicza w trakcie ... mocy umieszczony pod paskiem energii życiowej ... wkładamy w strzał, tym większa część mocy zostanie zużyta. Pasek mocy ulega jednak samoregeneracji, dzięki czemu można bez obaw korzystać z możliwości załatwienia wroga na odległość.

DESTREGA stylem gry przypomina odrobinę **BIOFREAKS**, też jest mordobiciem, w którym bardzo znacząca rolę odgrywa zabawa "projectile'ami". Tylko że, jak słusznie zauważył Mutti, DESTREGA ma poprawione te wszystkie miejsca, w których BIOFREAKS zawodził. Jest dynamiczna, nawet bardzo dynamiczna, posiada intuicyjne sterowanie i dobrze rozwiązaną sprawę ucieczki przed pociskami.

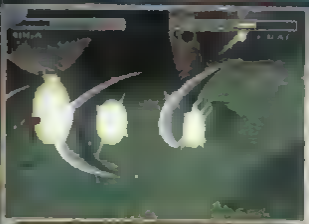


A jak się bronić przed wrogimi strzałami? Najlepiej je omijać, co nie zawsze jest proste i możliwe. Można spróbować nad niektórymi przeskoczyć albo użyć klawisza przyspieszenia, by im uciec, bądź schować się za jakąś zasłonę (np. kawałek muru). Można ... odpowiedzialny za blokowanie ... stracić trochę energii. Jedyną metodą obrony jest włączenie osłonki, czyli naciśnięcie bloku podczas szykowania do odpalenia pocisku. Jeżeli weźmiemy pod uwagę olbrzymią ... włączenie osłonki nie zawsze jest proste do wyegzekwowania ... na osłonę zmniejsza naszą moc i czasami musimy korzystać ... ucieczki. Można też starać się uniemożliwić wrogowi oddanie ... błyskawiczne podjechanie do niego i ... (klawisz przyspieszenia ... czas szykowania się do strzału), bądź też gdy widzimy wroga szykującego ... jakiegoś potężniejszego projectile'a, można spróbować go wyprzedzić z szybkim pojedynczym strzałem. Wszystko dzieje się bardzo szybko - przeciwnik strzela, my przeskakujemy nad strzałem, w powietrzu ... przeciwnika, który właśnie ucieka w ostatniej chwili przyspiesza ... tuż za jego stopami. To właśnie w tej grze mi się najbardziej podoba - dynamiczna młócka, non stop akcja, wybuchy, wszystko w biegu.

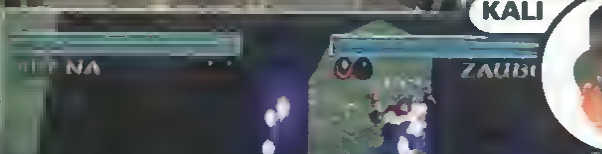
Ale nie samym strzelaniem człowiek żyje. Ważną rolę odgrywa też walka wręcz. Po podbiegnięciu do przeciwnika można ... odpalać nawet kilku ciosowe kombinacje, wybijać przeciwnika w górę i tworzyć ... z wykorzystaniem ciosów trafiających wroga w powietrzu, bądź też dobijających go na ziemi. Wszystko to ... dynamiczne dobrze rozwiązane w trakcie pojedynków.

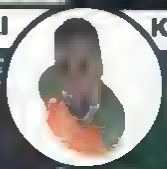
Bardzo ładnie prezentuje się oprawa graficzna. Postaci wykonane są z zadowalającej liczby polygonów, a ich ogólny wygląd ... dzięki ... Trójwymiarowe plansze też prezentują się bardzo dobrze ... jaskinia, w której można strzelać pomiędzy kolumnami, ruiny jakiejś fortecy, ... zamek, miasto

WERDYKT		
KOSI		BIJATYKA
GRAFIKA	★★★★★★★★	
DŹWIĘK:	★★★★★★★	
GRYWALNOŚĆ:	GODZINA · DZIEŃ · TYDZIEŃ · MIESIĄC	
PLUSY	MINUSY	OCENA
▲ NOWATORSTWO ▲ DYNAMIKA ▲ INTUICYJNE STEROWANIE	▼ PROSTOTA ▼ MAŁA ILOŚĆ CIOSÓW	7



Shadow Gunner
THE ROBOT WARS





TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Scierp

Warto jeszcze odnotować obecność trybu gry Story. Nie wybieramy w nim konkretnego zawodnika lecz oglądamy pewną historię, respektującą się gdy jeden z wojowników wraca do rodzinnej wioski, jak się okazuje, osada jest trawiona ogniem na [illegible] Dochodzi do walki, w której [illegible] kontrolę nad tym wojownikiem. Jednak w dalszej części gry będziemy sterować też innymi postaciami niestety, nie będzie my mieli na to wpływu. Kim w danym momencie dane nam będzie kierować. Ale tak naprawdę większą część czasu poświęcimy na oglądanie rozwoju wydarzeń. Czasami się zdarzy że w trakcie walk zostanie nam odjęta połowa pojedynku kontroli, przez co będziemy musieli obserwować samodzielne poczynania naszej postaci. Tryb jest naprawdę długi lecz, na szczęście wyposażony w opcję Save. Ogólnie - mały dodatek

Podsumowując - DESTREGA to bardzo nowatorskie mordobicie. Jeżeli miałbym to do czegoś porównywać, to chyba bym określił tę grę mianem fuzji EHRGEIZ ONE, BIOFREAKS i BUSHIDO BLADE, z domieszką UNHOLY WARS 1 to fuzja bardzo grywalnej i niezwykle dynamicznej

KALI

KALI

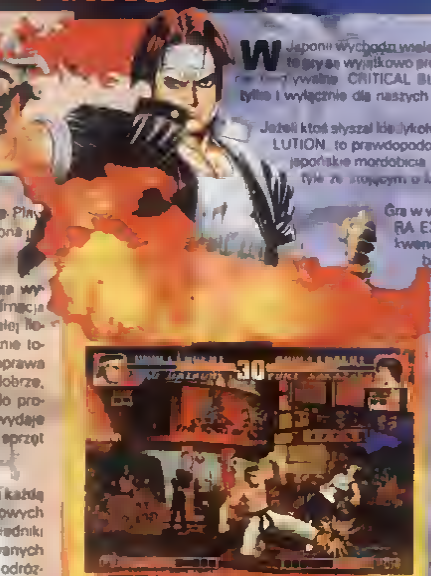
THE KING OF FIGHTERS '97

Seria KING OF FIGHTERS ciągnie się od wielu lat dużą popularnością w USA i Japonii. W Europie gry tą ludzie w ogóle się nie interesują - ot, jest sobie owa wymarówka starego typu produkt charakterystyczny dla SNK. Tymczasem najnowsza część która wyszła na PlayStation na automatach była mączona w 1997 roku.

Przykrywiście jak na 1998 rok, gra wygląda na bardzo przestarzałą. Animacja postaci składa się z potwornie małej ilości klatek, przez co postaci strasznie topornie poruszają się. Zresztą cała oprawa audio-wizualna nie wypada zbyt dobrze, szczególnie jeśli porównamy ją do produktów CAPCOMU wszystko wydaje się być pisane na jakiś 16-bitowy sprzęt (mianowicie NEO-GEO).

A co z grywalnością? Tak sobie - na każdą postać składa się mała podstawowych ciosów kilka specjali, 1 - 2 odpowiedniki Super Combos i tak skonstruowanych jest blisko 30 postaci. Jednak w odróżnieniu do STREET FIGHTERA, zaledwie kilka postaci ma w sobie głębię - reszta to taśmowo wyprodukowani zawodnicy. Całość bazuje na odpalaniu specjali i naparzaniu combosów (swoją drogą, całkiem fajnych). Jednak sama rozgrywka nie umywa się grywalnościowo do SF. Sądzę, że ludzie lubią w to grę z przyzwyczajenia - po prostu czują do niej sentyment.

Można spróbować - zrób na własne ryzyko.

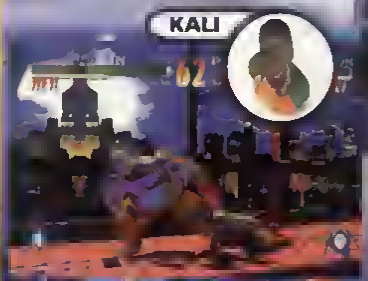


W Japonii wychodzi wiele pier... które tylko nie opłaca się wywozić. Często te gry są wysokowo proste, czasami zwanowane głupie, bezmyślne, rupełnie wtórne. Tytułem CRITICAL BLOW jest typowo japońskim tytułem, przeznaczonym tylko i wyłącznie dla naszych małych skośnookich przyjaciół.

Jeżeli ktoś słyszał kiedykolwiek o mordobiciu DRAGONBALL czy FIGHTER REVOLUTION, to prawdopodobnie nie słyszał dobrego zdania. A są właśnie takie japońskie mordobicia. CRITICAL BLOW też jest takim właśnie mordobiciem - tyle że mającym o klasę wyżej.

Gra w wielu miejscach wygląda na podróbkę STREET FIGHTERA EX ALPHA PLUS. Szczególnie widoczne jest to w konwencjach ciosów specjalnych, których egzekwowanie jest bardzo zbliżone do SF. Są nawet odpowiedniki Super Combosów wykonywane nawet identycznym "kręceniu" pada! Na szczęście w sferze combosów i juggli gra odchodzi od SF i kieruje się w stronę BLOODY ROAR skrzyżowanego z ZERO DIVIDE 2. Tyle tylko, że liczba combosów jest dużo niższa niż w ww. tytułach co wpływa na szybkie przejedzenie się grą. Nie wyobrażam sobie dłuższego grania w CRITICAL BLOW - można w to co najwyżej kilka chwil popykać i odłożyć. Grafika i muzyka to całkiem dobre przeciętniaki. Nie odpychają, ale też nie stanowią czynnika przyciągającego.

Gra prawie na pewno nie wyjdzie poza Japonię. I dobrze - niech tak zostanie.



Zawsze brakowało mi na PlayStation typowych chodzonych bijatyk, w jakie zagrywałem się swego czasu na automatach. Prawdę mówiąc, pogodziłem się już z faktem że takiej gry na moją szarą konsolę nigdy nie zabaczę. Tym bardziej byłem miło zaskoczony, gdy firma NEW CORPORATION zdecydowała się na wydanie na PlayStation gry CAPTAIN COMMANDO, która jest niemal 100% konwersją z automatowego produktu firmy CAPCOM z 1991 roku. Zaraz po załadowaniu gry do pamięci konsoli przenosimy się kilka lat wstecz. Nie ma tutaj renderowanych wstawek czy muzyki odgrywanej z kompaktu. Jedynym obszarem postępu technologicznego są drzewa Dual Shocka która natychmiast wyeliminowałem podłączając wspaniały joystick arcade firmy NAMCO. W tym momencie poczułem się jak bym stał przed prawdziwym automatem. Z tą tylko różnicą że mam go teraz w domu i nie muszę wrzucać żetonów aby sobie zagrać.

Po wybraniu jednego z czterech komandosów trafiamy na ulicę pełną opryszków, bandziorów i sadystycznych kobiet. Sterowanie jak w każdej grze tego typu jest bajecznie proste. Oprócz kierunków używamy tutaj tylko trzech dodatkowych przycisków: podskok, atak i cios specjalny. Jest w tej grze wszystko, co w standardowej salonówce być powinno. Są typowe bandziory w dziwnych i seksowne panienki na szpilkach z pejczem w ręku. Są także fajansiarze z brzuchem, którą po wytrąceniu możemy podnieść i używać, oraz bardziej odporni na ciosy bossowie. W czasie gry przemierzamy kolejne etapy pokonując coraz to wredniejszych wrogów, zbieramy dodatkowe przedmioty ułatwiające grę (charakterystyczne talerzyki z jedzeniem którymi regenerujemy naszą energię) możemy też wsiadać do zdobytych urządzeń, którymi torujemy sobie drogę do zwycięstwa. Jednym słowem typowa arcade'owa pozycja, nadgryziona niestety zębem czasu. No właśnie o nie w pierwszej chwili gra mi się bardzo spodobała to już po kilkunastu minutach stwierdziłem że to już nie ten sam klimat który towarzyszył tej zabawie jeszcze kilka lat temu. Gra po jakimś czasie staje się bardzo monotonna i po prostu zaczyna przynudzać. W połączeniu z możliwością bezkarnej kontynuacji zabawy nie żal nam straconego życia, gdyż od razu można wcisnąć przycisk START i grać dalej. To zabija urok tej gry. Ilość kontynuacji powinna być ograniczona tak jak ma to miejsce w IN THE HUNT czy METAL SLUG. Mimo wszystko pozycję tę polecam wszystkim arcade'owym wyjadaczom. Jest to kolejna dobra konwersja z automatów na PlayStation. Szkoda tylko, że gra dosyć szybko się nudzi. To już nie te czasy, panowie.

ZERO DIVIDE 2

ZERO DIVIDE był jedną z [illegible]ych trójwymiarowych bijatyk na PlayStation i to był chyba jedyny powód by ktokolwiek o nim wspomniał. Niedawno zaś pojawił się sequel, który jest dużo lepszy od swojego poprzednika.

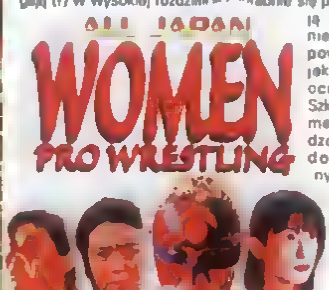
ZERO DIVIDE 2 jest trójwymiarowym mordobiciem, w którym do walki stają roboty. Wśród zawodników można znaleźć tak formy humanoidalne, jak i bardziej zakręcone projekty - np. poruszające się na czterech kończynach. Co tu dużo mówić - czterokształtni zawodnicy wyglądają bezbarwnie, zaś reszta obsady wypada jeszcze gorzej. Jedyną ciekawą rzeczą jest to, że w trakcie walki roboty wskutek otrzymywanych ciosów tracą fragmenty pancerza, co jednak nie ma większego wpływu na walkę.

Po chwili treningu zauważa się, że styl walki jest cosik znany. Zaraz - przecież to Virtua Fighter! I to nie tylko nawiązanie stylu - w niektórych miejscach jest to wręcz brutalna zrzynka z produktu Sega. Trójprzyciskowy sposób kontroli poczynań zawodnika, sposób walki, ciosy - w niektórych miejscach jest to prawie że plagiat. Wystarczy spojrzeć na bieszaka o nazwie ZERO - jego zachowanie i duża część ciosów jest dokładnym odwzorowaniem tego, czym popisywał się Kagemaru.

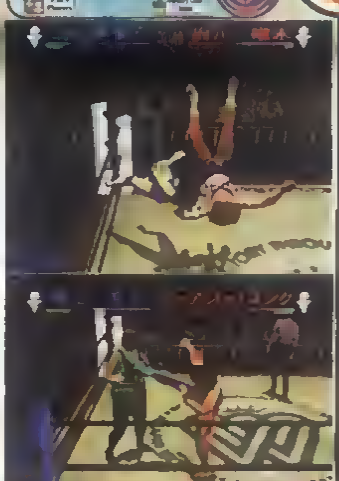
Jednak już sama młócka jest inna niż w VF - jest bardziej dynamiczna, bardziej rzeźnicza, pozbawiona tej charakterystycznej dla VF rozwagi. Gra jest przez to dużo słabsze od VF, choć i tak całkiem fajna.

Jaki jest wrestling, każdy chyba wie. Niektórzy go uwielbiają, inni wręcz przeciwnie. Jedno jest pewne - ma swój klimat. Totalna komercja, wielkie show z mięśniakami jest niezwykle spektakularna. Fajnie by to wyglądało, gdyby tych sterydowych ludków zastąpiły kobiety? Brzmi ciekawie. Ale gra ALL JAPAN WOMEN PRO WRESTLING pokazuje, jak naprawdę jest z "wolnymi jeponkami".

A jest nieciekawie. Przede wszystkim, zawodniczki nie przypominają kobiet, lecz średniej wielkości słonie. Nie, nawet nie słonie - ich wymiary [illegible] hipopotamami (przepraszam hipopotamy za porównanie). Tu od razu rodzi się pytanie - w takim razie dla kogo ten show jest przeznaczony? Na pewno nie dla kobiet - one takich rzeczy zbytnio nie lubią. Dla mężczyzn też nie - nawet Goethe by się wzdrygnął na widok takich "nadożywionych" - ekhem, kobiet.) Na szczęście owe, ekhem, kobiety są całkiem ładnie wykonane od strony graficznej - mają sporo poligonów, są ładnie cieniowane, śmigają (?) w wysokiej rozdzielczości i [illegible] się poruszają. Zgrabnie, lecz powoli jak żółw ociężale. Szkoda, że mają bardzo mało dostępnych zegrań, bo chociaż to mogłoby przyciągnąć [illegible] gry, która jest wyjątkowo nudna.



Lepiej się tego tytułu nie tykać - i posłuchać trochę Ala Bundy'ego.



Na dobry początek podam przykład na dość dużych zawartych w grze to tak dla złapania klimatu. Oto lista czarów dostępnych dla danego miecza z uwzględnieniem ilości zużywanych punktów magii i poziomu doświadczenia, na którym pojawia się nowa magiczna technika.

DIMLOS

Fireball	8	1
Eruption	18	7
[illegible]wall	23	13
FireStorm	30	18
Fistullflare	40	28
FireTornado	50	32
Exploder	60	40

ATWIGHT

Fy[illegible]ndo	5	2
IceNeedle	8	9
DeepMist	3	7
IceTornado	14	10
AcidRain	7	12
Antidote	8	13
Barrier	9	19
IceWall	22	17
Recover	18	19
Heal	10	21
Sharpness	12	24
Silence	10	26
Icicle	26	28
Nurse	20	36
Dispell	14	33
Blizard	36	37
Cure	22	40
RaiseDead	26	45
Maelstrom	70	80
Resurrection	32	56
TidalWave	94	61

CLEMENTE

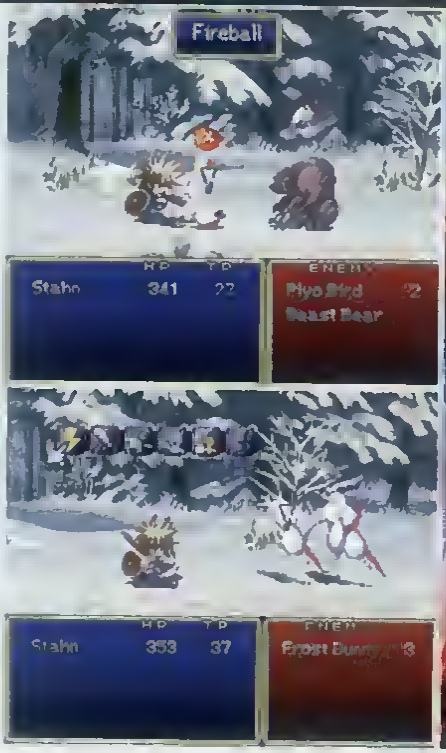
Fireball	8	2
WindArrow	9	4
[illegible]stormBlast	5	6
[illegible]ghtning	9	9
Storm	12	11
[illegible]eTornado	14	13
Tractorbeam	20	18
Stone0Wall	22	19
Ray	30	22
Thunderblade	33	25
Fistullflare	40	28
HolyLance	57	31
FireTo[illegible]do	50	32
[illegible]	54	33
Indeg[illegible]ption	70	40
Exploder	60	45
Extu[illegible]	80	60
BlackHole	88	62
TidalWave	94	64
MeteoStorm	100	68
[illegible]neStone	100	75

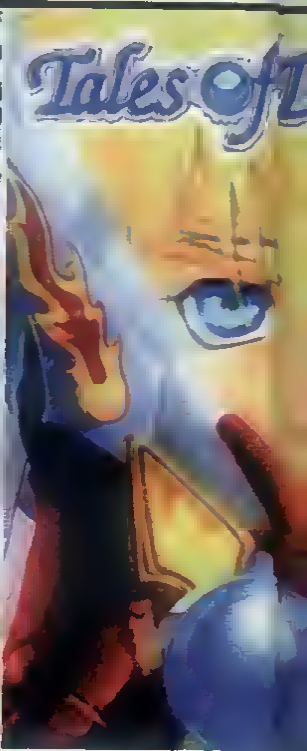
IGTENOS

WindArrow	6	2
Storm	12	9
StreamArrow	15	12
WhirlWind	26	19
[illegible]ast	46	22
Cyclone	54	35
ColdBreath	78	40

CHALTIER

StoneBlast	8	3
Gravi	10	8
Pocohan	8	10
StoneWall	22	16
Pocoharma	40	21
Press	43	27
Demon'sLance	57	32

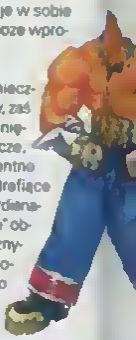




Od pewnego czasu nasza Szara Konsola stała się Mekką dla miłośników RPG, stąd prawie każda szanująca się firma, zwłaszcza japońska, stara się wypuścić jakąś grę z tego gatunku aby zanęcić do kupna swego produktu rosnące grono wielbicieli tego typu rozrywki. Ostatnio do pracy zabrało się nawet NAMCO - firma, której nikomu nie trzeba przedstawiać i chociaż debiutowała ona w tym temacie na PSX, posiada już niemałe doświadczenie przy tworzeniu gier role-playing na starym Super Nintendo.

TALES OF DESTINY, bo o tej grze tu mowa, stanowi sequel (taką jak gdyby kontynuację) gigantycznego, 48-MB (na kartridżu!) SNES-owego role-playa pod tytułem Tales of Phantasia. Jaki jest ogólnie TOD? Ujmijmy to tak - odpowiada on twierdząco na trzy podstawowe pytania dotyczące fabuły klasycznego role-playa. Po pierwsze, czy światu grozi zagłada? Tak! Po drugie, czy nasza bohaterska drużyna ma temu zapobiec? Tak! I po trzecie, czy droga w dążeniu do celu zesłana zostanie stosami trupów? Kolejny raz „tak"! Jeśli dodamy do tego przedpotopową, dwuwymiarową grafikę oraz wszędobylską Mangę, a całość okrasimy melodyjkami o niskiej jakości dźwięku, otrzymamy standardowy SNES-owy RPG. Ale co on robi na PlayStation? Czy takiego giganta jak NAMCO nie stać na produkt o wyższym standardzie?! Najwyraźniej jest to celowe zagranie firmy i jeśli kierować się staropolskim przysłowiem „nie każde złoto, co świeci i nie każde g[illegible], co śmierdzi", TOD kryje w sobie również zalety i pierwsze wrażenie może wprowadzić w błąd. Czy jest to prawdą?

Fabuła gry opiera się właśnie na konieczności uratowania świata od zagłady, zaś narzędziami służącymi do osiągnięcia tego celu są magiczne miecze, które stanowią żywe, inteligentne i, przede wszystkim, potrafiące mówić, istoty zwane Swordianami, które swoich "nosicieli" obdarzają różnorakimi magicznymi zdolnościami. Cóż, pomysł nie jest aż tak bardzo oryginalny i sprawia wrażenie infantylności, lecz za to ma swoje odzwierciedlenie w technicznym aspekcie gry, czyli w prowadzonych walkach. Miecze również zdobywają poziomy doświadczenia, co procentuje oczywiście

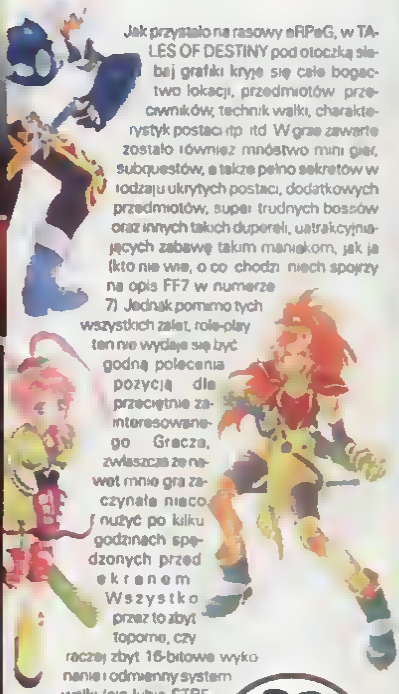


TRZY GROSZE SZERYFA

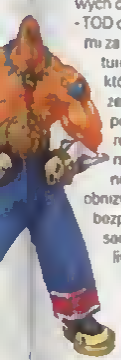
TOD to [illegible] dobra sztuka RPG. Ładnie, jasna [illegible] fabułę, a grafika wraz z muzyką stanowią tylko dodatek. W wyniku tego gra się bardzo długo, artyści się tu pozycy na wielkich. Wreszcie również w grę powalone zagadki logiczne, co zmusza umysł do [illegible] gry, choć czasami na bardzo, bo przez dłuższy okres czasu nie umiałem ruszyć z miejsca, mimo, że rozwiązania pierwszej z nich. Połyce godna polecenia wszystkim wyjadaczom gier RPG.

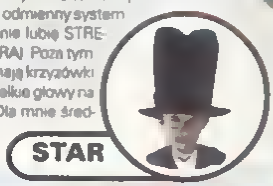
Ajo

Pta



Jak przystało na rasowy eRPeG, w TALES OF DESTINY pod otoczką siebie grafiki kryje się całe bogactwo lokacji, przedmiotów przeciwników, technik walki, charakterystyk postaci itp itd. W grze zawarte zostało również mnóstwo mini gier, subquestów, a także pełno sekretów w rodzaju ukrytych postaci, dodatkowych przedmiotów, super trudnych bossów oraz innych takich dupereli, uatrakcyjniających zabawę takim maniakom, jak ja (kto nie wie, o co chodzi niech spojrzy na opis FF7 w numerze 7). Jednak pomimo tych wszystkich zalet, role-play ten nie wydaje się być godną polecenia pozycją dla przeciętnie zainteresowanego Gracza, zwłaszcza że nawet mnie gra zaczynała nieco nużyć po kilku godzinach spędzonych przed ekranem. Wszystko przez to zbyt toporne, czy raczej zbyt 16-bitowe wykonanie i odmienny system walki (nie lubię STREET FIGHTERA). Poza tym nowymi dostępnymi czarami choć sama postać mogą również uczyć się różnych technik walki różnego rodzaju bronią. Poza tym, miecze te posiadają specjalne sloty, w które można wkładać dyski umożliwiające korzystanie z dodatkowych czarów (coś podobnego do systemu materii z FF7). Co do samych starć - TOD oferuje nam unikatowy system walk, który prawdę mówiąc nie przypadł mi za bardzo do gustu. Nie ma w nim żadnego planowania ruchów na każdą turę, nie ma również paska symbolizującego narastanie czasu do chwili, w której można wykonać jakąś czynność - tutaj klikamy klawisze joypada razem z kierunkami, podobnie jak w bijatykach z serii STREET FIGHTER i poprzez odpowiednie skonfigurowanie przycisków możemy wykonywać różne ciosy, pchnięcia, techniki specjalne, a nawet combosy. Jak widać motyw ten od razu przypasuje miłośnikom dwuwymiarowych "nawalanek", których drugą pasję stanowią właśnie rolpleje, lecz innym zaś może obniżyć grywalność tej pozycji. Ponadto trzeba nadmienić, że podczas starcia bezpośrednio kierujemy tylko jednym członkiem grupy, pozostałe zaś walczą sami, opierając się na zadanej strategii walki. Gra oferuje nam jednak możliwość sterowania podczas potyczki czterema postaciami, do tego jednak potrzebny jest Multi-Tap i specjalne, znalezione podczas gry przedmioty o nazwie Channel Ring - dodane do wyposażenia kolejnych członków drużyny umożliwiają rozwałkę na czterech Graczy naraz. TOD kryje w sobie jeszcze wiele niespodzianek.





STAR

WERDYKT

NAMCO — RPG

GRAFIKA: ★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY: ▲ ILOŚĆ

MINUSY: ▼ JAKOŚĆ

6

OMEGA ELECTRONICS
ul. Szosa Chełmińska 90
87-100 Toruń
tel./fax (0-56) 236-63
tel. (0-56) 654-90-22
e-mail: psxsony@kki.net.pl

KONSOLE • AKCESORIA • GRY • FILMY VCD
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I WYMIANA
ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI

Kupując Konsolę otrzymujesz dodatkowo:
- Grę lub Kartę pamięci
- Pięć numerów PSX EXTREME

DUAL SHOCK

M

...typu TPP zaczęliśmy...wet świat ...zdobyła...ły TOMB RAIDER. Można ...szedzie powiedzieć, że przygody Lary są nie tylko nadal aktualne, ale tak jest to jak na razie najlepsza tego rodzaju pozycja na rynku. Inni producenci przekonują się w pomyśle, jak tu zdetronizować produkt CORE, albo zbliżyć się przynajmniej do jego poziomu. Niektórym nawet się to udaje (DN: TIME TO KILL), lecz przeważnie są to kiepy pokroju FIFTH ELEMENT. Do tego wyżerają tempo roenie z uwagi na zbliżające się świąteczne...włączyła się także...ma z ogromnego potencjału firma PSYGNOSIS, wydając grę o tajemniczo brzmiącym tytule O.D.T.

Już przy pierwszym kontakcie z O.D.T dało się zauważyć, iż nie będzie to kolejny zwykły zręcznościowy wymyślony przez...ałowy. Wręcz...no, iż...ponadto z nastawieniem, jak więc...zmierzam...dopuszczam do swoich przekonań...ej tytułu, mając na...ziemia wytrwałe...Graczy w realia wykreowanego świata. W istotny sposób wpływa to na wytworzenie swoistego, panującego w grze klimatu. Jeżeli ów nastrój daje się „wyczuć", to wszystko jest w jak najlepszym porządku, czyli właśnie tak jak w O.D.T. Może to i trochę niesłychanie, gdy na samym wstępie recenzji...wiadam się na temat obowiązującej w grze atmosfery, ale...mam przekonanie, ...przekazu, a następnie ...odpowiedniego dla danej produkcji klimatu, ...z najważniejszych czynników rzutujących na grywalność.

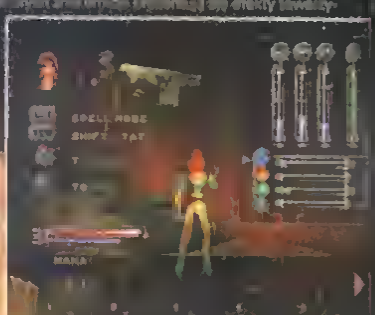
Mamy tu do czynienia z jakimś pozaziemskim, fantasy-sque science-fiction. Rzecz dzieje się za odległej...rzenia, kiedy zasiewcami...zywa misja...ciągła...negatywnym przez...wszy wirus. Aby...zwalczyć szerzącą się epidemię, rasy te zbudowały...wanie tajemniczej Zielonej Piramidy. Statek ta odnalazła się jednej z załóg pościgu...ciężca, którego kształty przywodzą na myśl...nasze „pomarańczowce. Niestety, w drodze powrotnej Nautilyus, bo tak nazywa się ów wehikuł, ...ada ofiarą wysadzu...zwiadowczego satelity...ej z magicznym oddziaływaniem. Pechy...wanie lądowanie w dolinie nieprzyjemnych ruin...powanym ...atmu, a po niedługim czasie bez śladu...ka ... Chcąc ...ne chcąc - trzeba ruszyć w pełną ...niebezpieczeństw...w drogę, w celu zebrania niezbędnej ilości paliwa, co wiąże się z nieuchronną koniecznością...eskalowania eksploracji przyległych fragmentów. Zadanie to nie jest proste, gdyż oprócz bardzo dokładnego przeszukiwania terenu, należy jeszcze...rozpocząć się z agresywnymi przybyszami, spośród...automatycznymi działkami i robotami...twe innych rasy, do których załoga Nautilusa...rzej przyzwyczajona. Wszystko...się to zmienia w bojo komandosi tułający swoich...imu przed świadkami wykonywania...kucji przed obiadem i wyprawy po „świeżych" ludzi...ów przed kolacją. Do wyboru mamy czterech...ów zwiadu. Są to: 32-letni...ignał Ike Hawkins, 25-letnia kontrolerka Julie Chase, 28-letni inżynier Marx Havok, oraz 41-letni mag. Archeolog Soleer. Po przejrzeniu ich charakterystyk można się łatwo zorientować, jaka taktyka wielu...

...ki bardziej nadaje się dla każdej z postaci, głównym...dzonej wyboru zgodnie z własnymi upodobaniami. Wspomnę jedynie, że...ej będzie się zachowywał...ieniony po stronie...ział Marx, a zupełnie odmienny...ostanie Julie.

...ne...ziemia...ie każdego dołącza...zprzekaźnik...wnie. Teren nie jest płaski, pełno tu różnorodnych...ukształtowań jak mosty, układy belek imitujące...ystawienia itp. Można bez trudu odnieść wrażenie, iż zwiedzamy starożytne ruiny...trudowane przez...obcą cywilizację, o...o właśnie chodzi. Odpowiednie wydaje się być także zachowanie przeciwników, choć...ami wydają mi się zo...ze mniej złożonej...mieć, inteligentni. Nie znaczy to jednak, że...ujemy się ze...ami bandą pryma...tych...ków, do najprostszych, szczególnie na dalszych poziomach, co niektóre stwory potrafią być...ami...ej kryjówce. Ich zachowanie mogą być bardzo różne, raz przeciwnik wyprowadza się głupio w...mierzający tu niemy pocisk, by zaś innym razem...ać w naszym kierunku...ale chwilę się za...mącim...ami po oddaniu strzału. Bywa też, że...jakoś...ywszy uciekają...mstawienie głęboko w ukryciu do czasu, ...ały niewątpliwie...mierny jego brytyjski...Całe szczęście...ców tu na tyle niedużo, że...da się...uszyć wyłącznie za...ujących...

...nawet ...zdoła ...ciągnąć się od epicentrum wybuchu. To...fala uderzeniowa...pieniści...ga na chwilę w żywy pechowca. Nachalne kreatury nie wyłamują...ją w...rzewiających...ącym on trzeba ...pluć, użyć oprócz...ziemia pocisk...a źródła ciepła, co bardzo...ułatwia...pozwala nie...ystyczną...ą się Ukrai...dzkiego...ynakowanie w...ginalnej świata.

Wisienką...ji z...zachwycającym wrażeniu, jakie wywarło na mnie...przedstawienie...ch...ilacji. W końcu odpowiednio budowie...ów to...ta gry TPP...poziomu...ukcesu. Całe...ciągnie...jest bardzo...rozwinięte, co odnosi się zarówno do...ów...ków, ...i samych przeciwników. Domyślam się...nacji mroczne...tonów, na...ych...ami...ch...ą się efekty...



WERDYKT

PRZYGODOWA

GRAFIKA ★ ★ ★ ★ ★ ★

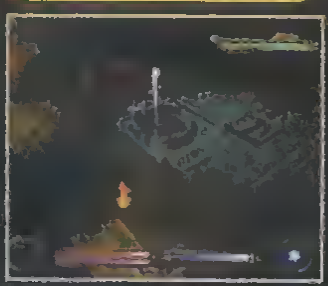
DŹWIĘK: ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

GRYWALNOŚĆ:

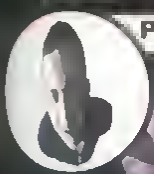
▲ KLIMAT
▲ MUZYKA
▲ TEMATYKA
▼ STEROWANIE
▼ CZĘSTOŚĆ ODCZYTYWANIE

7

sze
ce uzy
waniu wszel-
kiego rodzaju bro-
ni (m.in. świetne paci-
ki, które płomienie). Dobrze
efekt light-sour-
światło rzucane przez po-
nie ba
olo-
jednej strony zakryć
niedbałości malowane (a
grafika to dokładnych nie
, a z drugiej uwydatnić „ba-
jący" związane nym
oświetleniem. przy
zwyczaje nas, pr-
ciekach epickich odpo-
awienia
klimat rozgrywki,
na stare.
Tak więc w zależności od
posiadanego przez nas
sprzętu możemy w
odpowiednim
menu wy-
brać ab-
bi e

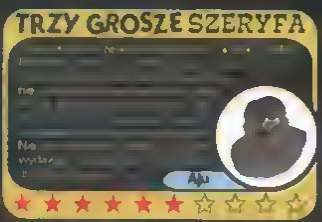


odzaj
dźwięku
ej zwykłego
mono,
stereo, je,
cy oczywiście
Dolby Tak czy inaczej,
kalne motywy rozwijane nam
przez O D T stoją na odpowiedz-
nie wysokim poziomie. Nie jest
to może coś specjalnie rewela-
cyjnego, ale znakomicie wpasu-
je się w nastrój rozgrywki, pokazów-
ki i tak jak
O.D.T
prawda, iż samat fan z pew-
nością nie zostanie zawiedziony, gdy
we [przy FIFTH ELEMENT], ale o
tego tytułu w
miarze klasyki
by re-
mizy
wy-
do zamwestowanego w



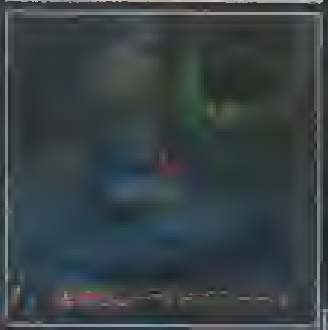
PIOTREK

TRZY GROSZE SZERYFA



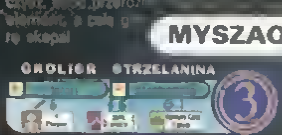
Ne
wyta
Ne
wyta
Akt

★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆



P upragmatyzowi, biura-testerów i ZONY
ophlę?
t y ej n a bolite lutej o to, ż pozycja z najlepszych
wa st... PSX'owego tyraziora. Nie, dzielo-wszelkie ne-
we! z ogóra, magazyn
w u nas
t ta mały, kamera swobo- obser-
wacji w tej futurystycznej atrakcji, w której dwóch ban-
dy idiotów z uwielbieniem nad wiatrem!
Latamy więc czymś na kształt
epach, archipelagach bytości,
insekty, żeś peło wiatrem,
wane jest w najgorszy z możliwych
ma, choć potrafi zaciekawić, nie
dzeniu własnej osi
z baku, jeśli jednak
do sedzącego
prząd naszego pojazdu, ed
jakiśtaż, nie ukazując obelisku
tyle terany ! Nic
morskie sort, płynie
na trójwymiarowe obiekty
PETI czy modlwoty
ale, bowiem wiek ga
wszelką rajcowność
drzew
się od podłoża, latanie cieszy, ale żadnej wyzwyk ne
czyliz, ałkoś przeroz
stemowi, a całe g
się skapał

MYSZAQ



ORGLICR STRZELANINA

Po licznych zapowiedziach ujawniających nadejście rewelacyjnego produktu grupy CORE DESIGN, odpowiedzialnej m.in. za TOMB RAIDERA, można się było naprawdę wiele spodziewać. Tym bardziej, że spokoju zamieszanie narobiła na rynku wydana przez ACTIVISION gra pt. TENCHU, określana nawet jako realistyczny „symulator" wojownika ninja. Produkt CORE to jednak zupełnie inna, zdecydowanie bardziej arcade'owa pozycja do tematu. Przemierzając poszczególne levele dane nam będzie bić, ciąć, jednym słowem eliminować nawijające się pod pięść i buta hordy przeciwników.

Wszystko zaczęło się od ligdy władzy. Pragnienia te posunęły jednego z wiedźm do skumania się z siłami ciemności. Co z tego wynikło, łatwo się domyślić. W obliczu zła i terroru do walki wyruszy tytułowy ninja - jedyna nadzieja all reprezentującym dobro.

WALKA

Jak na ten typ gry jest jak najbardziej O.K. Walka jest dosyć szybka i dynamiczna, co szczególnie widać w momentach, gdy przyjdzie trzepawać kilku przeciwników naraz. Poza rodzajem ataku z miejsca, podczas gry można będzie zdobyć tak użyteczne i przydatne przedmioty, jak miecz czy zakrzywione kolcami pałka. Czyż życie nie jest piękne? Broń przepadnie niestety w wyniku naglej śmierci dzierżącej ją wojownika, no, ale chodzi w końcu o to, aby do telewizji ewentualności za wszelką cenę nie dopuścić. W tym miejscu trzeba jeszcze wspomnieć o znajdujących się w standardowym wyposażeniu śmiercionośnych gwiazdkach. Ich niewątpliwą zaletą jest oczywiście działanie na odległość, i chociaż nie zabierają one zbyt dużo energii, są bardzo skuteczną bronią. Zależy to też od przeciwników, bo na tych opancerzonych gwiazdki nie robią najmniejszego wrażenia. Jednak przez to, że są nieskończone (!!), zawsze można bezstresowo posłać kilka na próbę. Czasami trzeba walczyć trzymając sporą odległość, gdyż zbliżanie się do np. latających wiedźm tłoczy się utratą energii. Zaś w [illegible] należy być przygotowanym na to, iż po jego pra[illegible] chętny do jatki.

Przydane [illegible] pewną [illegible] ninja magiem nie jest [illegible] „rzeczone", bowiem ilość [illegible] takich przedmiotów

Jest bardzo, bardzo dlaczego wyjątkowe. Widać da autorów grafiki wszystkim liczyło się czyta, zdrowa niewielka. Wracając do tematu, w stałym słowiańskiu wojownika znajdziemy zaledwie dwie zadaje magicznych wspomagacy' Fizycznej z nich to oraz oferowany, bardzo zresztą efektywny potrafimy zaczepienie w momencie eskorcenia przez wrogą grupę przeciwników. Działanie tego czaru znacznie ale modyfikowalność w zależności od aktualnej planszy, zdradzę jednak będzie to brak zbędnie. Drugi z dostępnych magicznych przedmiotów daje nam możliwość natychmiastowego zakończenia w miejscu ostatniego Checkpointu. Jest to rzecz oczywistość i takiej formy ucieczki używa się jedynie w obliczu zagrożenia zniszczeniem stuprocentowe dyskret. Świetnie dzieje jest to motyw zarówno i wielu zabitych przez opowiedzianych o ninja, kiedy to wojownik rzuca coś pod siebie, pojawia się kłębek dymu i dziecia nocy nie ma.

AKCJA

Autorzy zadbali o to, aby gry nie dało się ukończyć w 1 - 2 godziny dlatego z FIGHTING FORCE. Do przebycia mamy kilkanaście rozbudowanych poziomów plus kilka planet z bossami. Ukończenie każdego z etapów nie równa po prostu przejściu przez tereny, które domaga się tu szeregu linek, których otwarcie wymaga odnalezienia odpowiedniego klucza. Ninja wyrusza w tym celu jedną z dostępnych dróżek, skąd po uporaniu się z całym mnóstwem niebezpieczeństw (walki, un pułapek, zwrez tak upragnionym kluczem. Jednakże skazuje się, że zaraz za pierwszymi wrotami znajdują się następne, trzeba więc wyruszyć inną drogą, po czym znowu wrócić w to miejsce. To tylko drobny przykład czekających Graczy „dziwności". Poszczególne etapy bywają dużo bardziej powtarzalne, toteż z pewnością nie będzie zbyt łatwo. Jednak nie tylko rozbudowanie i odpowiednia konstrukcja levelli powoduje znaczne wydłużenie czasu zabawy. NINJA jest grą o dość wysokiej poziomie trudności.

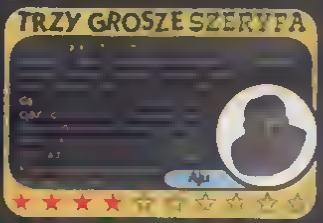
na tyle trudna, aby trzeba było ze złości włosy sobie za łby wyrywać, a jednocześnie nie jest aż tak prosta jak chciałaby CRISIS BEAT. Do tego dochodzi jeszcze sprawa bossów. Są to zwykle bestie z piekła rodem (dosłownie), ale nie Można np. natknąć się na ogromnego w zimnych, odniesionych gdzieś jednak najważniejsze są bezpośrednie zmagania z fatalną pojedynki w piekle, gdzie czekają na bohatera wojownicy sił mroku. Są to silne i pozwalające otrzymywanie rozmiarów bestie, ale na każdą z nich znajdzie się jakiś sposób. Inni przeciwnicy to standardowe mięcho armatnie. Najprostsze w eksterminacji są jednostki nie posiadające zasięgowej broni, gdyż pełno rzucane gwiazdki skutecznie trzymają je na dystans. Trudniej już gorzej, sprawa ma się z samurajami, którzy oprócz odpowiednich ciosów dysponują różnymi magicznymi, się so tam, tak zabawne przez swej niezrozumiałej szybkości. Późniejsze etapy obfitują we wszelakiej maści potwory, ale walczy się z nimi praktycznie tak samo. Generalnie zasada jest jedna: Siła przeciwników tkwi w ich liczebności. Próbno tu szukać finezji znanej z TEKKENA, należy przeć po prostu do przodu, nie oglądając się za siebie. Oto i cała filozofia. To co denerwuje, to fakt, że jeśli nie wykonasz jakiejś czynności, skoki za nic w nie pozwolą do przodu. Ninja drze przed nie przeskoczy przez jące, bo tutaj niedostępne. Dopiero np. na wybiegu wszystkich przeciwników, nie zniknie niewidzialna bariera (wcześniej kilka, ale w rzeczywistości tymczasowa ściana przepuszczająca nawet gwiazdki. A tak w ogóle, to nasz ninja nie potrafi pływać (?!!

OTOCZKA I PODSUMOWANIE

Fabuły są w wyraźnie w mizerne co wa Jest akcja dzieje się w lesie, to zdrumiewające, za poruszać się tylko samy po „oczyszczonych" zatopionych w zieleni ścieżkach. Na swoje drodze spotkamy agresywnych turystów akura pieszczych się ogniem. Gdzieniegdzie pojawią się też atrakcje próbujący sprawdzić swą nowiutką tapetę. Jakie „ciekawostki" Odwiedzimy też strefy chronione przez ludzi Szoguna, gorące plaże, mroźne tereny górskie a nawet podziemia. Czynnikiem jeszcze w jakiś różne lejca jest wiele mas wytrzymałych przeciwników. Całości dopełnia „klimat" wetwiki przeżywalnowe, próbujące nadać w zyskiego co się rusza jakiegoś sensu.

Co do muzyki, to mało Są one dodać, przy jest bardzo klimatyczna Ta ale utwory pasują oczywiście do ninja ninja, ale nie za bardzo kleje się z nastrochodzonego monlobo Jest to typowa arcade'owa z niedoskonałościami, a takie tajemnice, rasowy TEKKEN.

NINJA to tytuł przeznaczony mi miłośników gatunku, fajnie jest su do ucieczki pograć, ale chyba nie warte wydawać dwóch banjek.



PIOTREK

WERDYKT

GRAFIKA:

DŹWIĘK:

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

KLIMAT

CZAS GRANIA

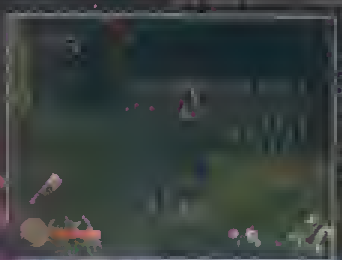
PRODUKTA

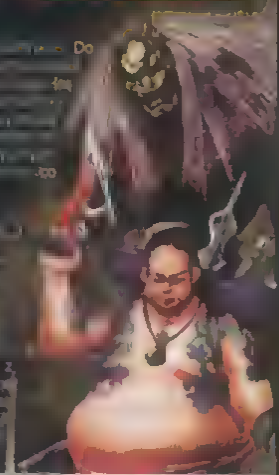
STEROWANIE

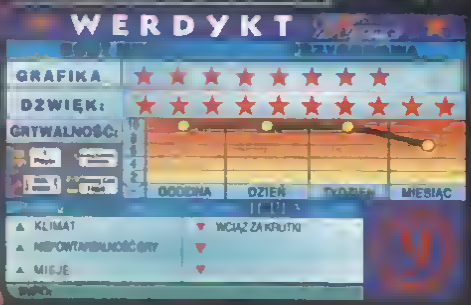
INFO:

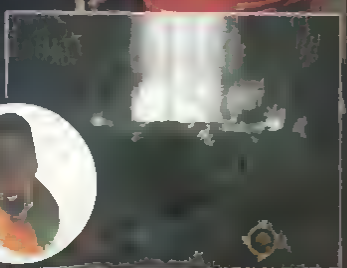
TENCHU

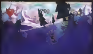
TRZY GROSZE SZERYFA






WERDYKT
GRAFIKA
DZWIĘK:
GRYWALNOŚĆ:
GODZINA
DZIEŃ
TYDZIEŃ
MIESIĄC
KLIMAT
POWTARZALNOŚĆ GRY
MISJE
WCIĄŻ ZA KRÓTKI


KALI



Trochę to już czasu minęło, odkąd PSYGNOSIS po raz pierwszy wspomniało o grze PSYBADEK, ale [illegible] końcu, po latach oczekiwań, ukazała się ta jedyna w swoim rodzaju platformówka na PlayStation.

Jedyna w swoim [illegible] dlatego, że postać którą sterujemy porusza się, nie jak zazwyczaj w tego [illegible] na nogach czy [illegible] na znanej nam m[illegible] z [illegible] pl[illegible] do [illegible] również [illegible] bohaterzy, którzy ujeżdżają ten [illegible] to [illegible] lubięcy [illegible] dniami na swych deskach. Mają [illegible] potwora. Wyruszamy więc w podróż [illegible] świecie [illegible] się osiem poziomów o [illegible] tu od [illegible] rodzaju [illegible] To [illegible] wokół [illegible] igloo, to znowu [illegible] czy [illegible] pe[illegible] w [illegible] tak, aby [illegible] miejsce. Nawet sama walka z bossami jest bardzo [illegible] bo na [illegible] sposób.

Ratując każdego kolejnego przyjaciela dostajemy jedną nową [illegible] której [illegible] rozwalać nieszczęsne [illegible] gdzieś cały czas pod [illegible] chcemy grać [illegible] gry CRASH BANDICOOT. [illegible] Również kilka innych pomysłów wziętych zostało z innych gier [illegible] na [illegible]

[illegible] gri 3D jest tak [illegible] się [illegible] gra. Jest tutaj [illegible]

Stopień trudności w grze należy do [illegible] z najwyższych, [illegible] jakimi [illegible] mówiłem. Naprawdę, miejscami gra [illegible] wieniu doszedłem do wniosku, że [illegible] PSYBADEK świetnie współpracuje z [illegible] nie niektórych leveli bez używania [illegible] lepiej gra [illegible] się [illegible] THE DRAGON, [illegible] mo tego [illegible]

Gra PSYBADEK przeznaczona jest dla wszystkich [illegible] osiągnięć [illegible] wszystkim [illegible] dziesięcio- jak dwudziestolatków [illegible] przeniesione z innych gier, ale mimo, [illegible] SPYRO SKULL MONKEYS najlepszą [illegible] typu na [illegible]

Ejsi

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr. Ściera

★★★★★☆☆☆☆☆

WERDYKT

PSYGNOSIS	PLATFORMÓWKA
GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

▲ KOLORYSTYKA	▼ DZIWNA
▲ CZAS GRY	

COOLBOA

CHŁOPKI ZNÓW SIĘ ŚLIZGAJĄ

J[illegible] jeżdżą, obsuwają się, skaczą, czeszą [illegible] bantusują, spadają, a wieczorem okłejają sobie stopy różnymi świństwami pokroju panierowanych brukselek, czy też walą gdzieś po barach kolejne kielichy. Kto? Snowboardowcy oczywiście. Po co? A bo [illegible] aby robić [illegible] pokrywa [illegible] całą okolicę śniegiem [illegible] jest go! Skoczy, kilka razy fiknie salto, walnie w pobliskie drzewo, ale [illegible] mają grubą czapki. Ważne żeby spodnie były szerokie, kurtki puchowe, śnieg biały, a deska jechał w dół, a nie pod górę. Jeśli tak jest, to ta banda wykręconych mułków wyje ze szczęścia i jeździ, ślizga, obsuwa się. Też tak chcesz? Weź lekcje, kup sprzęt, módl się o mroźną zimę, by i tak w lutym dostać biegunki przewlekłej, albo odpal COOL BOARDERS 3 na PSX'ie.

Herezja i skandal! zakrzyknąłem na wieść, iż trzeciej części CB nie będzie robić grupa UEP-SYSTEMS - ojcowie PSX owego snowboardu. Załączyłem jednak kompekt, emanując złością równą tej, jaka wyzwala się w ślimaku, gdy ktoś ukradnie i pożre jego domak, obejrzałem intro, klnąc iż w „dwójce" było efektowniej zmontowane, poczym przystąpiłem do właściwej rozgrywki. Wprawdzie jeszcze i na tejże początku pieniłem się trochę, nowy, trudniejszy system wykonywania ewolucji wyzywając, ale już po kilku chwilach stwierdziłem, iż, o zgrozo! dobrze, że UEP-SYSTEMS za tą produkcję się nie chwyciło, bowiem mam przed sobą grę świeżym podejściem, niezwykłą rajcownością i szczegółowym dopracowaniem ujmującą. Naprawdę, SONY (teraz ukrywające się pod nazwą 989 STUDIOS) ładnie się wywiązało z przyjętego na siebie zadania, nie bazując paskudnie na sile tytułu, lecz własny zapas twórczy w produkt wkładając.

Co pierwsze rzuca się w oczy, to polepszona nie[illegible] w każdym calu grafika, bezsprzecznie najładniejsza, jaką posiadły do tej pory PSX owe snowboardy. Śnieg, czy to miękki puch, czy zbita lodowa czapa, opisano precyzyjnie, uważnie dobierając tekstury, wszystko okraszając podwyższoną rozdzielkę. Wreszcie prawie nic się nie łamie, nic nie kaszani, polygony twardo ograniczono algorytmami, co by wszystko wyglądało cycuś. Wszak śnieg z założenia musi być śliski, gładki, bowiem tylko w takich warunkach da się rozwijać konkretne prędkości na czymś, co przypomina deskę do prasowania, ewentualnie sanitarne nosze. Spotkasz więc zarówno tereny ubite przez ratrak, jak i połacie dziewiczego śniegu, po których szusowanie, ostre krawędziowanie daje niezmiernie miłe wrażenia. Puch spod deski w górę strzela, zawodnik balansuje ciałem, a Ty lekko analoga wychylasz, tnąc zbocze łagodnymi łukami. Doznanie niezapomniane. Trasy wydesignowano zatem ze sporym umiłstwem tworzą liczne, płynnie ukształtowane wzniesienia.

Na muldach nadwyrężysz sobie stawy, kolana fest obciążając, wykonując różne zakręcone triki. Nikt jednak nie miał zamiaru tak pozwolić Ci się objąć, dłużej trwać w tej sielance. Stok przemyślnie usiano licznymi skałami, przewężeniami, sadząc ponadto kilkadziesiąt drzew, taką leśną szkółkę, abyś już na pewno zostawił gdzieś własną czachę. I to jeszcze programistom do szczęścia nie wystarczyło, wszak mieli oni za sobą spore doświadczenie w obijaniu ryjów (stworzyli ESPEN EXTREME GAMES), zatem i tą, jakże miłą opcję zaimplementowali. Starczy teraz, że do jakiegoś nierozważnego chłopka podjedziesz, poczym z piąchy, bez ogródek mu pociągniesz. Humanitarność czy ktość zostaw dla słabych, przesiąkniętych cukierkowatością fanów Mario. Ty przecież nosisz miano operatora PSX owego pada, menela, który w ciemnym zaułku cegłą przechodniów nawala, więc się nie lam. Dla złamasów (czyli tych, którzy się złamią) wprawdzie przewidziano opcję wyłączenia zimowej rozróby, ale my [illegible] że przecież całk[illegible] użyteczni[illegible] jest pchnąć konkurenta gdzieś na [illegible] wy k[illegible] ewentualnie twarde skały, [illegible] duż[illegible] nie wyobraża, a co!

Przytył[illegible] „chłodni deskownicy", polygonami się oblepili, rzekłbym nawet, że wprost z wiaderka na siebie te wieloboki wylali. Ładnie i realistycznie wygląda teraz cała ta zgraja, luźnymi gatkami powiewa, śliniąc kołnierze swych p[illegible] wych kurtek. Żadnych [illegible] [illegible] meletni, początku[illegible] [illegible] się stare. Okra[illegible] [illegible] zawodników jed[illegible] plecaki [illegible] fryzury a [illegible]

TRZY GROSZE SZERYFA

CB3 to pierwszy porządny snowboard na PSX'a. Nie ma doczytywania się krajobrazu, no i śnieg wreszcie jest tak jak trzeba. Usprawniono również kolizje, w efekcie czego gra jest bardziej przyjazna dla Gracza, który nie szoruje ryjem na każdym zakręcie. Dla miłośników zjazdów na desce pozycja obligatoryjna. Jestem pod wrażeniem.

Mr. Sciera

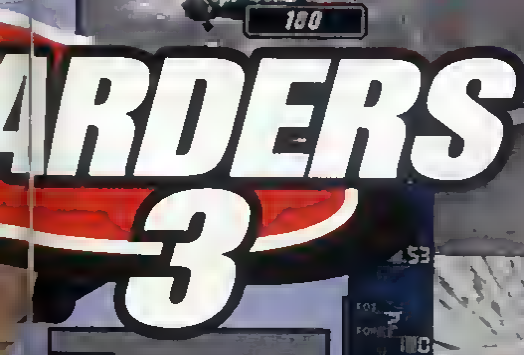
★★★★★★★★☆☆

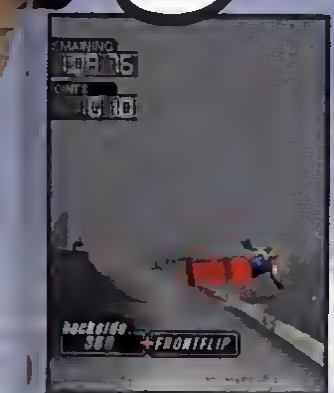
płynną i w miarę realistyczną animację wysokie skoki. Efektowne dynamiczne prezentuje się zatem sposób ukazania akcji przyczepiony do deski typek czasie podniebne triki gwałtownie zmieniając położenie swego ciała zaś kamera lekko na boki filuje, regulując kąt nachylenia, a gdy trzeba automatycznie zoomuje widok. Oprawa w efekcie zyskała bardzo wiele na czności skutecznie zwiększając.

989 STUDIOS oczywiście nie mogło się obejść bez mocarnego zaplecza, silnych pleców ze tak powiem. Już podczas przygotowań do wypadu na szerszy stoczek doświadczymy tej dbałości o wszelkie reska. Są więc wszystkie najpoważniejsze firmy za snowboardingiem związane Burton, Levis czy Switch. Zachowano standardowy podział dech (szybka, pośrednia oraz wyczy wa), jednak od siebie dodano prawej bądź lewej nogi wyświetlanej. Nie grupowano natomiast tras, lecz ich w których znajdują się kompleksy. Szalejąc po stoków możemy dać upust parku - na przeróżnych ... generkach, kontenerach, ... ut trenując umiejętności, ... zelżywiona ... równoległym ... bądź po ... dy śnieżną ... Zawsze jednak, ... jemnie jest poczuć ... można się pobujać ... jąc niedobór wody, ... powstał przez ... przy ... Short ... Graczy na podzie... ... Wszystko to jak najbardziej rozgrywce sprzyja. Dual w jednej kopie skate-kumpel siedzący obok nowe triki odkrywa a my i tak mkniemy „na krechę" potykce obijając mu co jakiś czas. Jedyne w całym tym udanym mrażu nieco w tyle zostaje muzyka, jakieś takie ciężkie, mało pociągające gitarowe riffy. Da się to jednak przeboleć szczególnie gdy inny kompakt do domowej wieży wrzucimy a w grze pozostawimy tylko same efekty dźwiękowe. Szum rozcinanego śniegu w odpowiedni trans nas wprawi, odgłosy ostrego krawędziowania zmieniana punktu nacisku deski dopomogą optymalny tar ślizgu przybrać.

Sumując COOL BOARDERS 3 to najlepsza część z serii, co oczywiście równa się najlepszemu snowboardowi na naszą małą, ale wyposażoną w potężny laser konsolkę. Tytuł ten zapewne bardzo przypadnie do gustu wszelakim skatemiłkom, czy też zwykłym fanom ... rdu na lśniącym klinaskopie telewizora. ... bal gotów jestem nawet zaryzykować stwierdzenie, jakoby ten program mógł zrównać sobie także przeciwników stromych gór i słonecznych po nich płaskich desek. Tak kończę.

MYSZAQ





WERDYKT

SONY	SPORTOWA
GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	★★★★★★★★

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUS:
- ŁADNA OPRAWA
- SYSTEM TRIKÓW
- RÓŻNORODNOŚĆ

MINUS:
- MUZYKA

8

NHL 99

EA SPORTS

Z grami jest jak z filmami - jeśli film zrobi wielką kasę to już czynione są starania przez producentów aby kontynuować dochodowy temat. To samo dzieje się z grami. Nawet to dobrze, bo dzięki temu możemy rozkoszować się NHL '99.

A że jest to typowa „kontynuacja-kosmetyzacja", to na wstępie dodam, że osoby które posiadają już wcześniejsze wersje NHL mogą sobie w zasadzie odpuścić lekturę tych bohomazów i ograniczyć się do podsumowania.

Gra tradycyjnie wita nas dynamicznym intrem. Znowu mamy do czynienia z przedziwną kombinacją dźwięku i obrazu. Patrzeć nie umierać. Przyznam się jednak do tego, że początek intra lekko mnie zaskoczył (Wy też na pewno spytacie oglądając początek: Gdzie tu dynamika?)
Moim skromnym zdaniem, twórcom intra należy się mistrzostwo świata. Zresztą programiści z EA przyzwyczaili nas do tego, że ich produkty opatrzone są świetnymi demkami (patrz FIFA '98 WC).

Ale nie samym intrem Gracze żyją więc

kwestie tych „ochów" i „achów", pora wziąć się za główne dania.

Pierwszą, od razu rzucającą się sprawą, jest całkowita zmiana designu menusów gry. Taka zmiana to w sumie całkiem niezła sprawa, przez okrągłuski rok przecież katowaliśmy się starym designem, pora coś zmienić w naszym życiu.

No, możemy jeszcze kupić sobie nowego pada i pięć papug.

Osoby, które mają wyśmienity wzrok bądź mają solidnego okulistę, napewno prędzej czy później zauważą nową opcję w Menu (a jeśli nie, to muszą chyba pomyśleć o nowych szkłach). Mowa tu o Coaching Drills. Co oferuje nam ta opcja? Jest to bardzo pomocna rzecz, możemy tu sobie

TRZY GROSZE SZERYFA

Wydaje mi się, że seria NHL osiągnęła swój szczytowy poziom rok temu i producenci nie mieli sensu zrobić jakiś większych ulepszeń w wersji '99. To samo czeka Nas w następnym roku i w następnym... aż do momentu wydania gry na jakiś nowszej platformy. Zobaczymy się zresztą NHL 99 to najlepsza hokejka na PSX'a, tyle że poprzednia NHL 99 (i tak go sobie śmiało odpuścić. Inaczej ma przynajmniej stu graczy ze stałym łączem, którzy się chcą z nim

Szeryf Solero

WERDYKT

ELECTRONIC ARTS SPORTOWA

GRAFIKA ★★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

KLIMAT

DYNAMIKA

GRAFIKA

MAŁO ZMIAN

przetrenować zagrania w stylu 1 na 1 (gra w przewadze (zamki i inne takie), gra w osłabieniu itd. To naprawdę się przyda, tu możemy szlifować nasz kunszt, by niemile zaskoczyć kumpla do tej pory niemiłosiernie kopiącego nam tyłek. Jeśli się tu przyłożycie, to kto wie, czy to Wy nie staniecie się przyczyną choroby psychicznej takiego delikwenta.

Wracając do głównego Menu, reszta bez zmian. Do wyboru mamy mecz towarzyski, sezon, PlayOffs, turniej, teraz standardowo manager Memory Cards, roster, opcje).

Jest jeszcze jedna rzecz, na którą można zwrócić uwagę. Mianowicie w sezonie i PlayOffs pojawił się Expansion Draft (ale od poziomu Rookie).

Pozostaje nam teraz zająć się samą rozgrywką (ale przed tym jeszcze przydługie dogrywanie wiem, wiem, ja ciągle tylko o tym dogrywaniu, ale taka jest, niestety, prawda). Tego niemiłego odczucia nie jest w stanie zniwelować nawet liche prezentacja aren na których rozgrywane są mecze (a na dodatek samą swoją obecnością denko wydłuża nam czas oczekiwania na grę - dobrze, że to tylko 486 można zeskipować).

A teraz fragment dla ludzi, którzy będą się zastanawiać czy wciągnąć NHL '99 na swoją listę rzeczy niezbędnych do przeżycia.

Pierwszy wzrokowy kontakt mówi już wszystko. Gra powoduje wymiotny zwierzęcia.
Jak powiedział mój sparringpartner, NHL zabija szybciej niż Solid Snake i więcej jest warta od takich Tekkenów i innych pięściarskich ISS-ów. Wiem, wiem, trochę chłopaka poniosło, ale naprawdę grafika jest tu na wysokim poziomie (lepsza niż w NHL '98). Nie straszą już nas zalewie łamiące się połygony wszyst-

Piła

ko jest gładziutkie, różowiutkie, takie śliczne i chyba się odrobinę zagalopowałem. Grafa naprawdę wymiata, powtórki wyglądają jak telewizyjny przekaz od wujka Sama (to znów mój sparingpartner). Zdecydowanie poprawiono Motion Capture zawodników i wyposażono ich w kilka nowych zagrań. Stali się oni przez to bardziej naturalni, tylko juchy z nosa tu jeszcze brak. A szkoda, bo pojedynki „jeden na jeden" (wręcz, ofkoz) wyglądałyby całkiem całkiem a może jeszcze jakieś małe fatality albo coś w tym stylu. Póki co, pozostaje nam tylko patrzeć, jak rozpędzony fajansiarz z bańki uderza w bandę powodując wymiękplexi.

Oprawa dźwiękowa jak zwykle na wysokim poziomie. Komentator staje na wysokości zadania (ot taki amerykański Szpakowski), jest całkiem, całkiem, a malkontenci mogą sobie go po prostu wyłączyć. Burżuystwo może sobie podpiąć konsolkę do wieży z Surroundem. Wtedy gra nabiera nowego wymiaru. Czujesz się jakbyś tam był (cytat by Sparingpartner, ©1996 Sparingpartner). Tym którzy Surroundu nie posiadają pozostaje jedynie żałować.

Z drobnych błędów, jakie udało mi się zauważyć, razi fakt, że w trybie pełnej symulacji w lidze NHL (wszystkie przepisy) załączony jest Two Line Pass a wszyscy maniacy NHL wiedzą, że przepis ten nie obowiązuje już od dwóch sezonów (o ile dobrze pamiętam ;)

Od tego miejsca powinni czytać ten tekst ci, którzy mają już poprzedniego NHL-a. Dla Was mam tylko to, że jeśli nie jesteści hokejowymi fundamentalistami, to powinniście bardzo, ale to bardzo przemyśleć ewentualny zakup NHL 99. Zmiany które zostały zaimplementowane w tej grze według mnie nie są warte kwoty oscylującej w okolicach dwóch starych baniek. Bo tak szczerze mówiąc, to trochę niedwieże składy można jakoś przeżyć, a i grafikę macie przecież tylko ciut gorszą. Dwie bańki zainwestujcie w inną grę.

Reasumując, NHL 99 to produkt nieprzeciętny i warty wydania kasy. To wyśmienita alternatywa do chodzenia po ulicach i napadania na babcie w celach zarobkowych. Podejrzewam, że długo jeszcze przyjdzie nam czekać na równie udany hokej z innej stajni. Proszę nie wprowadzać zwierząt na teren lodowiska.

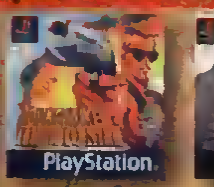
LOKI

NAJLEPSZE CENY !!! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I SPRZĘTU

FRAGMENT NASZEJ OFERTY

	gry używane	gry nowe
Assault	155,-	195,-
Bomberman World	155,-	195,-
Colin McRae Rally	150,-	195,-
Croc	75,-	110,-
Dead or Alive	140,-	195,-
Diablo	140,-	195,-
Duke -Time to Kill	165,-	195,-
Fifth Element	149,-	195,-
Gex 3D	90,-	130,-
Ghost in The shell	150,-	195,-
Gran Turismo	150,-	195,-
Heart of Darknes	145,-	195,-
Hugo	165,-	195,-
MediEvil	155,-	195,-
Mortal Kombat 4	155,-	195,-
Moto Racer 2	155,-	195,-
Motorhead	135,-	190,-
Need for Speed 3	140,	195,-
NHL 99	155,-	195,-
One	95,-	125,-
Resident Evil 2	150,-	195,-
Road Rush 3D	145,-	195,-
Snow Racer 95	140,-	195,-
Tekken 3	150,-	195,-
Tombi	160,-	195,-
Vigilente 8	150,-	195,-
WarGames	155,-	195,-
Wild 9	155,-	195,-

W naszej ofercie znajdziesz gry nowe i używane. Sprzedajemy wyłącznie oryginalne gry w systemie PAL.



Przy zakupie na kwotę przekraczającą 250,- zł. KARTA PAMIĘCI GRATIS
Powyżej 350,- zł. JOY PAD GRATIS

Zadzwoń lub napisz po BEZPŁATNY KATALOG

W naszej ofercie znajdziesz:
- ponad 300 tytułów gier !
- ceny już od 00 zł
- przyjmujemy Twoje gry w rozliczeniu (wymiana)
- ultraszybka realizacja zamówień
- gry i osprzęt wysyłamy z opłatą przy odbiorze,
- stały koszt wysyłki 5 zł (niezależnie od ilości zamówionych gier i sprzętu)

Zamówienia przyjmujemy od pon. do piąt. w godz 9 do 19

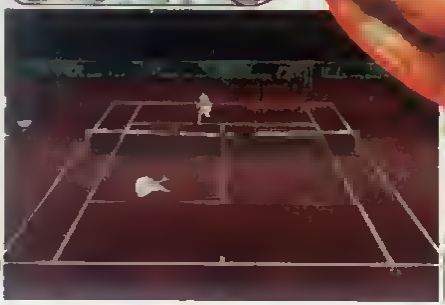
SZOKUJĄCA PROMOCJA DLA TWOJEJ KIESZENI

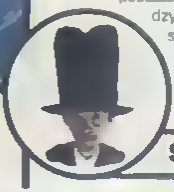
STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

TEL/FAX (077) 45-40-323
Tel. kom. (0601) 963-444

actua TENNIS

Firma GREMLIN znana jest między innymi z serii gier sportowych opatrzonych przydomkiem Actua, wśród których mamy zarówno piłkę nożną, golf czy też hokej. Teraz kolekcję tą uzupełnia kolejny szpil tym razem tenis. Niestety nie jest to radosna wiadomość, gdyż goście z GREMLIN najwyraźniej nastawili się na ilość produkowanych sequeli, a nie na ich jakość, czego najlepszy przykład stanowi właśnie ta prezentowana gra. Pierwsza oznaka partactwa ujawnia się w oprawie muzycznej, gdyż melodyjka towarzysząca Menu głównemu jest taka świetna, że po dłuższym jej słuchaniu musiałem oddać pokłon muszli klozetowej. Cała jednak parodia wykonanie rozpoczyna się podczas samej gry - animacja tenisistów została wykonana tak „wspaniale" że ich poruszanie po korcie przypomina jazdę na wrotkach, a widząc, jak zawodnik odbija piłkę można pomyśleć, że cierpi on na epilepsję, albo ma złamaną rękę. Poza tym rolę paletki pełni często powietrze otaczające zawodnika, a większość odbić dokonuje się jeszcze przed samym zamachem rakietą. Mecze są niezwykle łatwe do wygrywania, nawet na wyższym poziomie trudności, a wymiany piłek tak dynamiczne, że łatwo można doprowadzić do sytuacji, że dwóch Graczy staje sobie o metr od siatki i udaje, że gra w ping-ponga bez stołu. Wygląda to naprawdę zabawnie lecz nie sądzę, aby taki był zamysł programistów. Jedyny plus tej gry stanowi system rozgrywek (pięcie się do góry w rankingu ATP) oraz komentator produkujący się podczas przerw między gemami i setami, ale ogólnie to gre to chała.





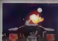
STAR

All Star Tennis '99

Kiedy odpaliłem tę nową grę sportową firmy UBI SOFT od razu pomyślałem „Wreszcie coś porządnego" Pomimo wrażenie to zostało spotęgowane przez niedawne niemiłe doświadczanie z produktem GREMLINU, ten tenis jednak zasługuje na miano jednego z lepszych produktów roku.

Zarówno oprawa audio-wizualna, jak i sam engine gry zasługują na słowne pochwały. Postaci poruszają się naturalnie i dysponują szeroką gamą odbić zależnych od toru lotu piłki podczas których aż jęczą z wysiłku myśląc ze dzięki temu silniej uderzają rakietą. Jednak za prawdziwą miodność gry odpowiadają odbicia specjalne, których każdy zawodnik posiada kilka typów, od szybkich jak pocisk serwisów, poprzez super mocne dwuręczne backhandy, aż na zabójczym odbiciu z obrotu kończąc. Nauczenie się korzystania z tych technik stanowi klucz do sukcesu, gdyż przeciwnicy, bądź co bądź same gwiazdy tenisa, są wymagający, a mecze przeciwko nim trudne do wygrania. Każde dobre kończące zagranie, w tym oczywiście „specjale", ujęte zostaje w efektownej powtórce postaci zaś w niektórych momentach wykonują efektowne rzuty na kiatę, a po zakończonym secie lub meczu odprawiają rytualne tańce zwycięstwa lub przegranej. Rozgrywkę umila nam standardowy komentator oraz szalejąca publiczność, z trybun często lecą okrzyki dopingujące któregoś z zawodników. Jak widać tenis ten został dopracowany zarówno pod względem realizmu i dbałości o szczegóły, jak i z nastawieniem na efektowność zagrań i różnorakie zwiększanie grywalności. Dodatkowy sposób rozgrywki stanowi Bomb Tennis, który co prawda polega na tym samym co zwykła gra, lecz dodatkowo w czasie wymiany piłki w miejscach jej uderzeń o murawę (lub inną z całej gamy powierzchni) pojawiają się małe bombki. Bomby te po krótkim czasie wybuchają i jeśli któryś z zawodników znalazł się w bezpośrednim pobliżu którejś z nich eksplozja rzuca go na glebę, dzięki czemu przeciwnik może odpowiedzieć kończącym zagraniem. Dla mnie bombel

STAR



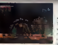
WING COMMANDER III
ELECTRONIC ARTS

Oto przed Wami pompatyczny i najmniej grywalny tytuł na świecie - WING COMMANDER 3. Już słyszę głosy miłośników tej serii, wyrażające na mnie wyrok śmierci, ale uwierzcie, że unicestwienie biednego [illegible] PSX EXTREME [illegible] nie zmieni. O fabule nie ma co przypominać, bo i tak każdy [illegible]. Wiadomo: Mark Hamil, kociaki i inne zwierzaki [illegible] gry należy do gatunku „interactive movie", co już jest [illegible] co to za frajda oglądać film i tylko raz na [illegible] uczestniczyć w [illegible] dość nudnych miejscach? Fakt faktem, że filmy [illegible] dość ciekawe [illegible] odtwarzanych jest bardzo wyraźne i płynne, ale to właśnie one są przyczyną [illegible] która aż zwija się z bólu. Gdyby można było skrócić o połowę te filmy i wydłużyć i urozmaicić większość misji, produkt ten trafiłby chyba w gusta [illegible] każdego miłośnika kosmicznych strzelanin. [illegible] punktem tej gry jest bardzo wygodne umieszczenie na przypadzie [illegible] statkiem. Zresztą po co ja bzę tę pianę [illegible] Gwiezdnych Wojen i tak od dawna mają już WC3 [illegible] nim zachwyceni, a [illegible] Jest częścią tej [illegible] gracza. Dla mnie WC3 jest wielkim g.

3

Jędrek

\+ [illegible] | − cała reszta



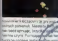
TUNNEL B1
SONY

TUNNEL B1 jest bardzo osobliwą i w sumie dość interesującą grą. Kierujesz w niej kosmicznym pojazdem i poruszasz się nim po sieci podziemnych korytarzy, siejąc zniszczenie i śmierć. "Ktoś powie [illegible] jakich wiele!" Błąd! Już sama oprawa graficzna [illegible] nieprzeciętnym tytułem jest TUNNEL B1. [illegible] korytarzy przypomina trochę Wipeouta, a efekty świetlne towarzyszące strzałom, wybuchom i innym pierdołom są po prostu oszałamiające. Dźwięk natomiast zabija! [illegible] strzały [illegible] odbijające się od ścian brzmią niesamowicie przestrzennie i do bólu ranią uszy swoim realizmem. A muzyka to istny klimatyczny majstersztyk. [illegible] Aż muszę zmienić pampersa. Są jednak [illegible] trochę szkoda, że udostępniono widok tylko ze środka [illegible] poziomy z naiwnymi przeciwnikami [illegible] nudzić. Jednak z biegiem czasu grywalność rozkręca się jak bączek i porywa w świat mrocznych korytarzy. Ratujmy więc Ziemię, mości panowie i panie!

5

Jędrek

\+ grafika i muzyka | − widok tylko z kabiny pojazdu



EXCALIBUR 2555 AD
TELSTAR

Nie da się ukryć, że EXCALIBUR 2555 AD wygląda trochę jak TOMB RAIDER dla ubogich. Jednak po kilku chwilach można zauważyć wiele różnic dzielących owe tytuły. Praktycznie jedynym wspólnym mianownikiem łączącym te gry jest [illegible] głównych miejscach wojowniczych, ostrych panienek. Niestety [illegible] bohaterki E2555AD) jest, delikatnie rzecz ujmując, brzydka [illegible] jednocześnie się za bardzo nie ma czym. Pomijając [illegible] scenariusz, jak i interesująca, choć tupotna oprawa graficzna [illegible] obojętnie [illegible] tej produkcji. A o co w tym wszystkim [illegible]? Ano [illegible] odnalezienie legendarnego Excalibura, który [illegible] przyszłości. Hmm... Nieciągana ta historia, ale [illegible] intryga brzmi nieźle. E2555AD jest niczym innym, jak przygodówką 3D osadzoną głównie w [illegible] klimatach. Podczas wędrówki po niezliczonych [illegible] walki z różnymi imbecylami oraz dość konkretnymi [illegible]. Powyższe zdanie mogłoby świadczyć o [illegible] tej gry, lecz mogę Was zapewnić, że gra posiada swój niepowtarzalny nastrój, a ten, połączony mimo wszystko z całkiem niezłą grafiką, daje nam pozycję dość grywalną, czyli rzecz teoretycznie [illegible]

5

Jędrek

\+ klimat | − ubiór i wygląd głównej bohaterki

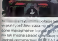
RIDGE RACER REVOLUTION
NAMCO

Sequel RIDGE RACERA na pewno należał kiedyś do gier znakomitych. Pewnym się [illegible] swego czasu był to prawdopodobnie najlepszy wyścig dostępny na PSX-a. Lecz dzisiaj, w dobie GRAN TURISMO i innych cudów [illegible] RRR wydaje się [illegible] przestarzały i ubogi, chociaż to tylko takie pierwsze wrażenie. [illegible] otrzymujemy do dyspozycji cztery wozy, jednak [illegible] w pojawiających się podczas ładowania GALAXIAN [illegible] nowych samochodów. Sam wyścig toczy się na trzech torach, które są modyfikacjami jednego toru zasadniczego. Też nie [illegible] zwyciężymy na wszystkich trzech torach, to w nagrodę [illegible] zapewniam Was, że to sztuka do najłatwiejszych nie należy. [illegible] malanka także z bandą i już spadamy na odległe [illegible] manewrów RRR może dzisiaj niektórym [illegible] gra wydaje się być nieco ciężka i zmulona, tak naprawdę [illegible] sensacją niczym nieskrępowanej [illegible] gdyby dodać do tego całkiem wyrazistą i kolorową grafikę, to otrzymamy nawet dość grywalny tytuł. Podsumowując: klasyka wyścigów od gości z NAMCO, pomimo kilku lat na karku, dalej dzielnie się broni, bijąc niektóre współczesne, słabiutkie produkcje.

6

Jędrek

\+ grafika | − [illegible]



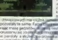
DESCENT
INTERPLAY

DESCENT jest naprawdę świetną, kosmiczną strzelaniną opartą na pomyśle DOOM-a. Oczywiście DOOM przy tej grze wysiada, bowiem mamy tutaj do czynienia już z pełną swobodą ruchu. Wszystko tu [illegible] połączone [illegible] symulatorem lotu. Jak to wygląda w praktyce? Ano siadamy [illegible] statku i przemierzamy zakręcone maksymalnie korytarze, przerażające swym stopniem trudności. Czasami tak można stracić orientację w [illegible] labiryntach, że aż ma się ochotę wyć! Jednak pomimo tego DESCENT [illegible] pozycją bardzo [illegible] i naprawdę nie ma tu miejsca na nudę. Wrogowie bez przerwy [illegible] do nas ogniem, a chęć uporania się mimo wszystko z [illegible] przeciwnikami, upojnie przykuwa nas do konsoli. [illegible] Oczywiście w dobie FORSAKENA, DESCENT wypada raczej blado. [illegible] się nie zestarzała (czasami tylko wygląd [illegible] efekty dźwiękowe są niczego sobie. Je o klimacie gry nie [illegible] Mego DESCENTA dalej działa i jak [illegible] grając w ten tytuł stajemy oko w oko z kamieniem milowym w dziejach gier wideo.

6

Jędrek

\+ [illegible] | − [illegible]



LODE RUNNER
NATSUME

Tsss... Czy pamiętasz jeszcze LODE RUNNER z czasów małego Atari? Gra była wielce oryginalna, ciekawa i kradła wiele czasu. Jak ma się ona dziś, po pewnych kosmetycznych zmianach? Ano tak zmian po dodaniu kolorowego tła i lepszych efektów dźwiękowych nie [illegible] przypadku tej gry zmianami. Zasady gry pozostały te same. [illegible] drabinek i wiszących po planszy zbierając masę gadżetów [illegible] kolejnego poziomu. W poruszaniu się po [illegible] rozmieszczone drabinki i inne pierdoły, a skutecznie przeszkadzają przeciwnicy. Ważnym elementem tej gry jest także fakt, że nasz „ludzik" potrafi [illegible] nowe przejścia. Facet wyciąga z kieszeni [illegible] grunt [illegible] pod nogami wali". W powstałą dziurę może wpaść przeciwnik, który [illegible] czasie (kilka sekund) zostanie „[illegible]", ale jeśli [illegible] to sam tak skończysz. Ważne jest też, że jeśli przeciwnik [illegible] dziury, to możesz przejść po jego głowie [illegible] choć o niebo lepiej w stosunku do pierwowzoru [illegible] w jednej [illegible] od dzisiejszych [illegible] klimat - jest prosta a [illegible] jest pewne: nie jest to gra dla tych, [illegible] się do gier 3D pokroju GEX2, CRASH BANDICOOT, PANDEMONIUM itd. Polecam ten tytuł TYLKO I WYŁĄCZNIE [illegible] którzy wiele lat temu byli [illegible] w LODE RUNNER. Nawzajem.

5

HIV

\+ 'Back to the roots' | − [illegible]

RED ALERT RETALIATION

SOWIECI

SHOCK TROOPER - czyli żołnierz wyposażony w podręczną broń energetyczną. Do ataków używa podobnych wyładowań jak Tesla Coil, tyle że o słabszej mocy. Jako jednostka piechoty, jest bezkonkurencyjny i spośród żołnierzy ma największy zasięg ataku - żadna piechota nie podskoczy tym gościom. Ma tylko kilka wad - jako żołnierz jest powolny, można go przejechać, a jego mundur to nie pancerz i długiego ostrzału nie wytrzyma. W dodatku cena - zbliżona do ceny czołgu! Całkiem dobre efekty daje desant Chinookiem piątki takich gości na tył bazy przeciwnika - potrafią zrobić małą rozpierduchę.

M.A.D. TANK - potężna maszyna. Potwornie wolno się przemieszcza - jest to najwolniejsza jednostka w grze. Co dziwne - nie może nikogo atakować! Gracz może za to w dowolnym miejscu go zdetonować! Wybuch ma duży zasięg i odbiera sporo energii tak pojazdom, jak i budynkom, lecz nie wyrządza krzywdy ludziom. Można kilka takich czołgów wypuścić na wroga przed rozpoczęciem zasadniczego ataku - są dość odporne na wrogie pociski, więc ciężko będzie przeciwnikowi zatrzymać grupkę kilku tych pojazdów. Przy zabawie weź pod uwagę to, że detonacja chwilkę trwa i przeciwnik może w tym czasie ten czołg zniszczyć. Nie przesadzaj też z ich ilością biorącą udział w ataku - bo wzajemnie się zniszczą.

TESLA TANK - taka Tesle Coil na kółkach. Bardzo duży zasięg strzału, bardzo duża siła ataku i 100% celność to największe zalety tego czołgu. Na dodatek jest to jedna z najszybszych jednostek w grze. Ma tylko dwie wady - jest bardzo wrażliwa na wrogi ogień (musi uważać nawet na małą grupkę zwykłych żołnierzy) i troszeczkę długo się ładuje do kolejnego strzału. Nie trwa to może tyle, co w przypadku V2, ale i tak dość sporo. Nie warto tworzyć ataków przy użyciu samych TESLA TANKS - przeciwnik szybko je zniszczy. Przewspaniałe za to sprawdzają się jako jednostki wsparcia, umieszczone pośród zwykłych czołgów.

DEMOLITION TRUCK - wyobraź sobie kamikadze posadzonego za kółkiem ciężarówki przewożącej bombę atomową - to właśnie jest DT. Wybierasz tylko, w co ma wjechać - czyli wybuchnąć. Zasięg i siła wybuchu zbliżona do Atom Bomb. Szybko się porusza, jest wrażliwy na wrogi ogień. Najczęściej w momencie śmierci automatycznie wybucha - mozesz się pchać do wrogiej bazy 'na chama'! Najlepiej puszczając kilka DT, jedną po drugiej. Jedyna wada to cena - 1.5 Mammoth Tanka.

MISSILE SUB - no, "ruskie" wreszcie doczekali się jednostki atakującej cele lądowa z wody. Oczywiście MISSILE SUB ma zalety łodzi podwodnej - pozostaje niewidzialna do momentu ataku. Jej rakiety mają bardzo duży zasięg, jak i siłę ataku, choć i tak nie mogą się równać z pociskami Cruisere. Za to, w odróżnieniu do jego pocisków, rakiety MISSILE SUB prawie zawsze trafiają w cel, ponieważ są samonaprowadzające.

ALIANCI

DEMOLITION TRUCK - to samo, co u Sowietów.

MECHANIC - mechanik naprawiający pojazdy. W odróżnieniu od medyka, pojedyncza naprawa nie odnawia od razu całej energii pojazdu - czasami pojazd trzeba reperować dwa, trzy razy, by miał jej maks. Jednostka przewspaniała, niezastąpiona na polu bitwy, często potrafi zmienić losy batalii. Najważniejsze jest to, że MECHANIC naprawia błyskawicznie, może się swobodnie poruszać, naprawiać w środku bitwy i w dodatku robi to ZA DARMO!!! Cena jednostki jest nieproporcjonalna do korzyści, jakie oferuje. Prawdziwy szef.

CHRONO TANK - czołg potrafiący teleportować się w każde odkryte miejsce na mapie. W przypadku Aliantów, dzięki GPS Satelite oznacza to każde miejsce na mapie dostępne jednostkom lądowym. Aby teleportować się drugi raz, należy zaczekać, aż odpowiednie moc tej jednostki się zregeneruje - e jej wskaźnik uzupełnia się duuuzo szybciej niz w Chronosphere. Do ataków używa rakiet o dużej sile rażenia, poza tym jest całkiem szybki. Ma trzy wady - wysoką cenę, małą odporność i, hmm, źle rozwiązany interfejs dotyczący teleportacji. Mianowicie - aby go teleportować, trzeba na nim kliknąć, co uniemożliwia jednoczesną teleportację całej grupy CHRONO TANKS. Jest to potężna wada, ponieważ istanie kursorem z jednego końce mapy na drugi zabiera dużo czasu, co powoduje utratę impaktu i zaskoczenie. Jednak i tak jest to najlepsze jednostka do zaskakiwania przeciwnika - mozesz spokojnie wybrać miejsce w bazie przeciwnika, w którym chciałbyś się znaleźć, albo też często wroga podpuszczać - np. atakujesz jego bazę kilkoma zwykłymi czołgami - wróg wysyła przeciw nim jednostki, a Ty w tym czasie teleportujesz swoje czołgi w odsłonięte przez niego miejsca i gość nie wie, co mbić.

METAL GEAR

Po opisie do gry METAL GEAR SOLID w poprzednim numerze PSX EXTREME rozpętała się istna burza listów, telefonów, SMS-ów, faksów (!) Podawaliście przeróżne podpowiedzi, tipsy, spostrzeżenia. Zebrałem więc wszystko w jedną całość, wygospodarowałem trochę miejsca i jedziemy z tekstem. Myślę, że te pół strony pomoże Wam na jeszcze lepsze poznanie gry.

Robert „Amen" S. z Warszawy napisał bardzo ciekawy list. „I 1W grze występuje kamera dzięki której można robić zdjęcia i zapewniać je na karcie pamięci. W czasie gdy zrobiłem kilka zdjęć, z których dwa są dość nietypowe i warte opisania. Wpisałem na którym miejscem Sekcera, stoi w lewym górnym rogu śpiący terrorysta. Po oczyszczeniu terenu i patrol podbiegłem do niego i zrobiłem mu zdjęcie [ ] Wtedy na wyszło na zdjęciu? Za śpiącym terrorystą stoi przeźroczysty duch z aureolą na głowie. Wydaje mi się, że jest to jeden z programistów. Drugie zdjęcie zrobiłem w meskiej toalecie łazienki strażników. Na zdjęciu obok niego wyszedł duch jakiegoś gościa ze skrzydłami anioła. W innych albumu, oprócz zmiany nazwy [illegible] zdjęcie, gdy wie się możliwość zobaczenia egzorcyzmów. Po [illegible] od prawnemu duch znika ze zdjęcia!" [illegible] 100% sposobi na szybkie pokonanie Psyche Mantisa. Aby go pokonać wystarczy przejechać jeepa w drugi port i rozwalić go kilkoma serami z FAMA SA lub SOCOMA. Walka trwa ze dwie minuty a Psyche Mantis wreszcie jak opętany

Kolejne informacje podesłał Szymon „Snake Stefanik. On również zauważył to, że na niektórych zdjęciach pojawiają się „duchy". Podał nawet miejsce, o którym na wspomniał Robert. Należy wykonać je Kennethem Bakerowi w takcie walki z Revolver Ocelotem. To już mamy trzy duchy, ciekawe ile ich jest. Hmmm, a może po skompletowaniu wszystkich ukazuje się ukryta część gry? Kto wie. A teraz garść innych spostrzeżeń spisanych przez Szymona.

- jeśli po ukończeniu gry zaczniemy jeszcze raz, to od początku mamy kamerę.
- po zakończeniu Bandany (zdobyciu go ukończeniu gry) w trakcie strzelania nie używają nabojów (zwykłe naboje granaty C-4).
- aby sprzątać nadmiernie otwarcie należy wrócić się tędy mamy kartę dostępu Level 2) na miejsce drugiego starcia ze Sniper Wolf [ ] stworzonym tym jest mały wilczek, który wytrzymuje wszystkie próby unicestwienia łącznie z minami, stingerem, granatami itp.
- w drugiej fazie walki z Metal Gear Rexem (strzelamy w kabinę) gdy wsadzimy mu pod nogi te maszyna na jakiś czas zatrzyma się, no i wtedy „beboam" jak się rusza.

Ciekawy sposób na pokonanie Vulcan Ravena podesłał Piotr „Snake" Gawęd (ale się tych Snake'ów porobiło. Chłopaki wymyślcie sobie lepsze ksywki, bo „Snake" to dla naiwnych tamtejszych, o psach tym ze dudo Wisa już). Otóż można go rozwalić bez straty energii za pomocą min. Pierwsza jest w pomieszczeniu z czołgiem (trzeba sobie w razie czego drogę uchronić). Proste, o dziwo.

A teraz kilka informacji, o których nie wiedziałeś lub po prostu na napewnoe o znałeś je na gdzie indziej, jak w internecie.

Aby szybko pokonać Ninję, musisz użyć granatów ogłuszających (CHAFF GRANADE), po których Ninja dochodzi przez krótki czas do siebie. A Ty masz czas do dokopania mu.

Aby szybko przemieszczać się po całej bazie, wystarczy wejść na „pakę" do ciężarówki i przyjechać się jednym z trzech guide'ów. Ciężarówka wtedy popedzi i zawiezie Cię w odpowiednie miejsce.

Nie wiem czy wiedziałeście, że Psyche Mantis odziedziczył również na kartę pamięci. Podczas walki z nim to Psycho MJ sprzątnij wszyć kartę z naprawimy stanami gry innych gier KONAMI typ ISS PRO, SUIKODEN, CASTLEVANIA) o zobaczysz co się stanie.

Pamiętacie motyw, gdy trzeba było uciec się ze Meryl do bezpiecznej ukrycia? Pobiegnijcie za nią i wsadźcie do kibla w przeciągu mniej niż 5 sekund, a Meryl nie będzie miała czasu się ubrać i przez pierwszą część rozmowy będzie pół naga.

A na koniec informacje o tym, co czeka nas po kolejnych ukończeniach gry.

Ukończ dwukrotnie grę. Teraz gdy kolejny raz rozpoczniesz rozgrywkę Snake będzie miał na sobie inne ciuchy. Ukończ grę ponownie i Snake przemieszczać się będzie w ubraniu Ninji. Gdy teraz ukończysz grę to pojawi się specjalna opcja w Menu, pozwalająca na obejrzenie najlepszych momentów w grze.

O.K. w tym miesiącu to wszystko, jak zwykle czekam na wszystkie informacje, te prawdziwe, jak i trochę mniej. Jeśli ktoś gdzieś krzyknie dowcip, to od razu sypnę grad CZUWAJ!

AJU

LEGENDA

KALI

- ↑ - prawo
- ← - lewo
- ↓ - dół
- ↑ - góra
- + - klawisze trzeba nacisnąć w tym samym czasie
- / - klawisze naciskać po kolei

L1 = Dodge Left (uskok w lewo)
R1 = Dodge Right (uskok w prawo)
L2 = Climb (wspinanie się)
R2 = Run (bieg)
▲ = Punch - cios ręką lub uderzenie przedmiotem (tryb Weapon)
■ = Kick - kopnięcie lub uderzenie przedmiotem (tryb Weapon)
● = Tie Up - złapanie przeciwnika za bary lub podniesienie+rzut przedmiotem (tryb Weapon)
✕ = Block
Podstawowe wiadomości:

Wskaźnik energii - na początku ma kolor zielony. Jego wartość spada adekwatnie do odniesionych obrażeń. Kiedy dojdzie do zera - jego kolor zmienia się (na żółty, następnie czerwony, bordowy), a postać zostaje ogłuszona - pojawia się
wskaźnik ogłuszenia

Wskaźnik ogłuszenia – pojawia się, gdy stracisz jeden z pasków energii (zmieni się kolor). Postać ogłuszona nie jest w stanie nic zrobić i jest odsłonięta na wszelkie ataki (dobicia). Ogłuszenie trwa, aż niebieski pasek Stun spadnie do zera - można przyspieszyć jego spadek klepiąc szybko po klawiszach

Wskaźnik Hold - pojawia się w trakcie niektórych chwytów. Gracz, który chwycił przeciwnika, powinien szybko klepać po klawiszach w celu dłuższego trzymania wroga (równoznaczne z większym zadawaniem obrażeń). Gracz, który został Chwycony, powinien szybko klepać w klawisze, by się szybciej wyrwać. Ciosy dające Hold oznaczone są w liście jako (H)

Wskaźnik bólu (Pain) - pojawia się przy niektórych chwytach, gdy wskaźnik energii złapanego Gracza jest przynajmniej czerwony. Podobnie jak w przypadku wskaźnika Hold, Gracze powinni klepać po klawiszach, by albo dłużej trzymać, albo się szybciej wyrwać. Jeżeli wskaźnik dojdzie do końca, postać trzymana nie wyrzymuje z bólu i się poddaje. Ciosy dające Pain oznaczone są w liście
jako (B)

Wskaźnik PIN - po zrobieniu PIN na leżącym wrogu (klawisz Tie Up wciśnięty przy boku leżącego przeciwnika) pojawia się odpowiedni, malejący wskaźnik. Gracz leżący na ziemi powinien klepać po klawiszach, by się wyrwać. Jeżeli nie uda mu się zrzucić przeciwnika w przeciągu trzech sekund, przegrywa walkę. PIN powinno się robić na ledwo żywym przeciwniku - mającym przynajmniej pasek energii w kolorze czerwonym. Do PIN można też automatycznie przejść po niektórych zagraniach - na liście oznaczone są jako (P)

W trybie **Cage** wygrywa się poprzez wyjście poza ring - naciśnięcie "dół" na szczycie klatki. Możliwe jest to do dopiero wtedy, gdy pasek energii przeciwnika jest czerwony. Jeżeli wróg wspina się po kracie - można nacisnąć kółko, by potrząsnąć kratą i zrzucić przeciwnika. Jeżeli zaś stoisz pomiędzy przeciwnikiem a kratą, możesz nacisnąć p - Punch lub l - Punch, by trzasnąć łbem wroga o kratę.

W trybie **Tag Team**, by zwrócić się w kierunku drugiego przeciwnika, należy nacisnąć klawisz L2 (Climb). Aby wezwać do walki twego partnera, będąc w jego pobliżu trzymaj kierunek w jego stronę.

Bardzo ważną rzeczą w tej grze są **Taunty** - poprawiają one Twoją popularność wśród publiczności. Każda postać ma trzy rodzaje Tauntów, które egzekwuje się naciskając Punch + Block, albo TieUp + Kick, ewentualnie, w przypadku stania na słupku na narożniku - Punch + Block.

Reversal na cios przeciwnika wykonuje się naciskając Block w odpowiednim momencie. Uwaga: nie można wykonać reversalu klepiąc szybko Block - to trzeba nacisnąć tylko raz, w odpowiednim momencie.

System TIEUP:
Po naciśnięciu kółka wykonuje się TIEUP - zawodnicy chwytają się za bary. Teraz można pchnąć przeciwnika na liny lub w kierunku narożnika (naciśnięcie ✕ - czyli Bloku) bądź też wykonać jeden z dziewięciu ruchów. Podzielone są one według schematu:

Stopień uszkodzeń	kombinacja klawiszy
1	Kick
2	Punch
3	TieUp
4	jeden kierunek, Kick
5	jeden kierunek, Punch
6	jeden kierunek, TieUp
7	dwa kierunki, Kick
8	dwa kierunki, Punch
9	dwa kierunki, TieUp

Kierunki są charakterystyczne dla konkretnych zawodników i wyszczególnione w sekcji z ciosami. Generalnie obowiązuje zasada - kombinacja o mniejszym stopniu uszkodzeń wygrywa. Jeżeli więc dochodzi do TieUp i pierwszy Gracz wykonuje zagranie z wykorzystaniem jednego kierunku i klawisza Punch a Gracz nr dwa odpala kombinację z dwoma kierunkami i klawiszem Kick, to Gracz nr 1 wygrywa TieUp i to jego kombinacja zostanie wykonana na przeciwniku. Są jednak pewne wyjątki, które umożliwiają pokonywanie w TieUp Graczy stosujących kombinacje o najniższych stopniach uszkodzeń. Mianowicie:

- ruchy o stopniu uszkodzeń **6** i **9** przebijają ruch o stopniu uszkodzeń **1**
- ruchy o stopniu uszkodzeń **6** i **9** przebijają ruch o stopniu uszkodzeń **2**
- ruchy o stopniu uszkodzeń **4** i **7** przebijają ruch o stopniu uszkodzeń **3**

Ponadto, aby grę jeszcze bardziej wyrwać ze schematyczności, wpływ na TieUp mają tzw. Punkty Przewagi. Wynikają one z popularności danego zawodnika - czyli koloru, w jakim aktualnie wyświetlane jest jego imię. Sprawa przedstawia się następująco:

Kolor imienia	Punkty przewagi
biały	0
jasno-niebieski	1-3
niebieski	4-6
ciemno-niebieski	7-9

Mają one bardzo znaczący wpływ na wynik TieUp. Wynik TieUp ustala się w następujący sposób: od stopnia uszkodzeń odejmuje się Punkty Przewagi Gracz, którego wynik jest niższy wygrywa TieUp i to jego zagranie jest egzekwowane. Ważną więc rzeczą jest dbanie o popularność swego zawodnika. Zwiększać ją można poprzez odpalanie zróżnicowanych kombinacji, robienie ciekawych zagrań, czy też bawienie się Tauntami.

Fajnym bajerem, dostępnym tylko w trybie walki 1 na 1 (np. Versus), jest możliwość przywołania do walki drugiego wrestlera! Nie ma jak to we dwóch pomęczyć jednego! Ale jest jeden problem - jeżeli zawołamy kogoś na ring niezależnie od wyniku pojedynku przeciwnik wygra poprzez dyskwalifikację. Oto lista, w jaki sposób zawołać drugiego wrestlera:

Kombinacja klawiszy	Wrestler
L1+L2+R1+R2+←+Kick	Steve Austin
L1+L2+R1+R2+←+Punch	Faarooq
L1+L2+R1+R2+←+TieUp	Mankind
L1+L2+R1+R2+←+Block	Ahmed Johnson
L1+L2+R1+R2+↓+Kick	Ken Shamrock
L1+L2+R1+R2+↓+Punch	Kane
L1+L2+R1+R2+↓+TieUp	Thrasher
L1+L2+R1+R2+↓+Block	Mosh
L1+L2+R1+R2+→+Kick	The British Bulldog
L1+L2+R1+R2+→+Punch	Shawn Michaels
L1+L2+R1+R2+→+TieUp	Bret Hart
L1+L2+R1+R2+→+Block	Owen Hart
L1+L2+R1+R2+↑+Kick	The Rock
L1+L2+R1+R2+↑+Punch	Goldust
L1+L2+R1+R2+↑+TieUp	Triple H
L1+L2+R1+R2+↑+Block	The Undertaker

Uwaga:
W atrybutach "recovery" oznacza, jak szybko gość dochodzi do siebie.
Ruchy oznaczone jako FINISHERS można wykonać dopiero wtedy, gdy przeciwnik jest na wykończeniu - ma czerwony pasek energii.

Shawn Michaels

Atrybuty

Siła	4
Wytrzymałość	5
Szybkość	9
Recovery	0.5
Charyzma	5

Obydwaj Gracze stoją

→→↑Kick+Block lub ←←↑Kick+Block	FINISHER Sweet Chin Music
→← ← Kick lub ← →↑Kick	Hurricanrana
→← Punch lub →→ Punch	Overhead Belly-to-Belly Suplex
→→ Block lub ←←Block	Whip (pcha na liny)
←↑ Punch	Arm Drag
→ → Punch lub ← ← Punch	Arm Wrench (H)
→→ Punch lub ←←Punch	Body Slam
→→ Kick lub ←←Kick	Crucifix (P)
→→ Kick lub ←↑Kick	DDT
←↑ Kick	Flying Head Scissors
←←Kick	Drop Toe Hold
→→ TieUp lub ←↑TieUp	Headlock Takedown
→→ Punch	Japanese Arm Drag
→→TieUp lub ←→TieUp	Side Belly-to-Belly Suplex
→←Kick lub ←↑Kick	Single Arm DDT
↓→TieUp	Small Package (P)
← Punch lub ↓Punch	Discus Punch
→ Punch lub ↑Punch	Inside Forearm
↑Kick	Drop Kick

Przy leżącym przeciwniku

↓Punch	Standing Moonsault (P)
↓Kick	Knee Drop
Punch	Elbow Drop
Kick	Stomp

W trakcie biegu, przeciwnik leży

Kick	Leg Drop
Punch	Running Elbow Drop

Przy głowie leżącego przeciwnika

→→Punch lub ←←Punch	Arm Wrench (H)
→← Punch lub ←↑ Punch	Reverse Chinlock (H)
→← Punch lub ↑→Punch	Leg Lock Chokehold (H)
↓Kick	Knee Drop
Punch	Elbow Drop
Kick	Stomp
TieUp	Pickup By Head

Przy stopach leżącego przeciwnika

→↑→Kick lub ←→↑ Kick	Figure Four Leglock (B)
→→ Kick lub ←← Kick	Knee to Inside Leg (H)
→← Kick lub ←→Kick	Step Over Toe Hold (H)
→↑Kick lub →→Kick	Elbow to Groin
↓ Kick	Knee Drop
Punch	Elbow Drop
Kick	Stomp

Stojąc na słupku, przeciwnik leży

trzymać Block (będąc wciąż odwróconym)	Moonsault (P)
→↑Kick+TieUp	Shooting Star Press
Kick+Block	Fist Drop
Punch+TieUp	Splash
Punch	Elbow Drop

Stojąc na słupku, przeciwnik stoi

→→Kick+TieUp lub ←→Kick+TieUp	Hurricanrana
trzymać Block (będąc wciąż odwróconym)	Moonsault
Kick+Block	Sunset Flip (P)
Punch+TieUp	Bionic Elbow
Punch	Drop Kick

Po chwyceniu za bary

→←Kick lub ←→ Kick	Double Underhook Suplex
←← Punch lub →→Punch	Brainbuster
→→TieUp lub ←→TieUp	Piledriver
→Kick lub ← Kick	Northern Lights Suplex
→ Punch lub ← Punch	Samoan Drop
→TieUp lub ←TieUp	Overhead Belly-to-Belly Suplex
Kick	Arm Drag
Punch	Side Belly-to-Belly Suplex
TieUp	DDT
Block	Whip (pcha na liny)

Za przeciwnikiem

→→↑TieUp lub ←←→TieUp	German Suplex
→→ Kick lub ←← Kick	Pump Handle Slam
→→ Punch lub ← ←Punch	Victory Roll (P)
Punch	Abdominal Stretch (H)

Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)

←→↑TieUp	Top Rope Superplex
→←↑Kick lub ←→→↑Kick	Top Rope Hurricanrana
→→Kick lub ←←Kick	Flying Head Scissors
→→ Punch lub ← ← Punch	Monkey Flip
→→ TieUp lub ←←TieUp	Swinging DDT
Kick	Chest Chop
Punch	Climb and Pummel
TieUp	Splash in Clubner

Gdy przeciwnik biegnie

←Kick	Hurricanrana
Kick	Dropkick Against R.O
Punch	Back Body Drop
TieUp	Arm Drag

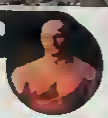
Podczas biegu

Punch+TieUp	Running Hurricanrana
Kick	Cross Body Block
Punch	Flying Clothesline
TieUp	Crucifix (P)

Przeciwnik stoi na słupku

Punch	Wild Punch
TieUp	Pull Opponent Off

Steve Austin



Atrybuty

Siła	0.6
Wytrzymałość	8
Szybkość	5
Recovery	5
Charyzma	0.5

Obydwaj Gracze stoją

→→↑TieUp+Block lub ← ←→ TieUp+Block	FINISHER Stone Cold Stunner
↓→TieUp lub →↓TieUp	Vertical Suplex
→← TieUp lub ←→ TieUp	Belly-to-Belly Suplex
→→Block lub ←←Block	Whip (pcha na liny)
→→Punch lub ←←Punch	Arm Wrench (H)
→↓Punch lub ←→Punch	Body Slam
↓→Punch lub →↑Punch	Clothesline
→↓TieUp lub ←→ TieUp	Cobra Clutch (B)
→↓Kick lub ←← Kick	DDT
→←TieUp lub ←←TieUp	Front Backbreaker
→← Punch lub ← → Punch	Gutwrench Powerbomb
→→ TieUp lub ←←TieUp	Hammerlock (H)
↓→Kick lub →↑Kick	Side Belly-to-Belly Suplex
→→Punch lub ←→Punch	Samoan Drop
→→Kick lub ←←Kick	Short Arm Clothesline
→↓Kick lub →→Kick	Single Arm DDT
↓→Kick lub →↓Kick	Spinebuster
→Punch lub ←Punch	Inside Flubearm
↓Punch lub ↑Punch	Haymaker
←Kick lub ←Kick lub →Kick lub ←Kick	Kick to Stomach

Przy leżącym przeciwniku

↓Punch	Driving Elbow Smash
↓ Kick	Falling Headbutt
Punch	Fist Drop
Kick	Leg Drop

W trakcie biegu, przeciwnik leży

Kick	Leg Drop
Punch	Driving Elbow

Przy głowie leżącego przeciwnika

→↑→Punch lub ←↑→Punch	Painkiller (B)
→→ Punch lub ←← Punch	Arm Wrench (H)
→← Punch lub ←→Punch	Rear Chinlock (H)
↓→Punch lub ↑→Punch	Reverse Chinlock (H)
↓Punch	Driving Elbow Smash
↓Kick	Falling Headbutt
Punch	Fist Drop
TieUp	Pickup By Head

Przy stopach leżącego przeciwnika

↓→↑Kick lub ↑→↑Kick	Stepover Toehold Facelock (B)
→→Kick lub ←←Kick	Step Over Toe Hold (H)
→← Kick lub ←→Kick	Half Crab (H)
↓→Kick lub ↑→Kick	Texas Cloverleaf (B)
↓Punch	Driving Elbow Smash
↓Kick	Knee Drop
Punch	Fist Drop

Stojąc na słupku, przeciwnik leży

→ ↓Punch+Kick lub ← ←Punch+Kick	Frog Splash
Kick+Block	Double Foot Stomp
Punch+TieUp	Driving Elbow
Punch	Fist Drop

Stojąc na słupku, przeciwnik stoi

→→TieUp+Block lub ← ↑TieUp+Block	Shoulder Tackle
Kick+Block	Flubearm Smash
Punch+TieUp	Clothesline Off the Turnbuckle
Punch	Bionic Elbow

Po chwyceniu za bary

→→TieUp lub ←←TieUp	FINISHER Stone Cold Stunner
→→Kick lub ←→Kick	Vertical Suplex
→ ←Punch lub ←→ Punch	Brainbuster
→→TieUp lub ←→TieUp	Powerbomb
→ Kick lub ←Kick	Inverted Atomic Drop
→ Punch lub ← Punch	DDT
→TieUp lub ← TieUp	Overhead Belly-to-Belly Suplex
Kick	Hammerlock (H)
Punch	Backbreaker
TieUp	Fisherman's Suplex
Block	Whip (pcha na liny)

Za przeciwnikiem

→←↓TieUp lub ←→↓TieUp	Reverse DDT
→→Kick lub ←←Kick	Pump Handle Slam
→→Punch lub ← ←Punch	Side Slam
Punch	Cobra Clutch (B)

Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)

→→Punch lub ← ← Punch	Belly to Belly Suplex
→→TieUp lub ← ←TieUp	Top Rope SuperPlex
Kick	Kick in Clubner
Punch	Climb and Pummel
TieUp	Repeated Elbows

Gdy przeciwnik biegnie

←TieUp	Power Slam
Kick	Back Body Drop
Punch	Clothesline
TieUp	Arm Drag

Podczas biegu

Kick	Running Clothesline
Punch	L.T.P. with Punches (H)

Przeciwnik stoi na słupku

Punch	Punch
TieUp	Pull Opponent Off

The British Bulldog

Atrybuty	
Siła	9
Wytrzymałość	8.5
Szybkość	8
Recovery	9
Charyzma	9

Obydwaj Grecze stoją

↓↗→Punch+TieUp lub ↓↗→Punch+TieUp	FINISHER R P S with Pin
↓↗→Punch	Hanging Vertical Suplex
↓↓g-TieUp	Overhead Face Press
↓↗-TieUp lub ←→-TieUp	Overhead Belly-to-Belly Suplex
→→Block lub ←←Block	Whip (Throw to Ropes)
↓↓-Punch	Arm Drag
→→ Punch lub ← ←-Punch	Arm Wrench (HI
↓↑ Punch lub ↑↓-Punch	Bearhug
↓↓ TieUp lub ←→TieUp	Body Slam
→↓-Kick lub ←↓-Kick	Crucifix (P)
↓↓ Kick	Fireman's Carry
↑↓-Kick	Hip Toss
→↓ Punch lub ←↓-Punch	Samoan Drop
↓↓-TieUp lub ←↓-TieUp	Small Package (P)
→↓-Kick lub ←→Kick	Snapmare
↓-Punch lub ↑-Punch	European Uppercut
→-Punch lub ←-Punch	Forearm
↑-Kick	Dropkick

Przy leżącym przeciwniku

↓-Kick	Double Foot Stomp
Punch	Elbow Drop
Kick	Stomp

W trakcie biegu, przeciwnik leży

Punch	Running Elbow Drop
TieUp	Running Knee Drop

Przy głowie leżącego przeciwnika

↓→← Punch lub ←↓→ Punch	Camel Clutch (S)
→→ Punch lub ←←-Punch	Arm Wrench (H)
→←-Punch lub ←→ Punch	Rear Chinlock (H)
↓↓-Punch lub ↑↓-Punch	Stump Puller (H)
↓-Kick	Double Foot Stomp
Punch	Elbow Drop
Kick	Stomp
TieUp	Pickup By Head

Przy stopach leżącego przeciwnika

→↓←-Kick lub ←↓→↓-Kick	Boston Crab (S)
↓↓-Kick lub ↑↓-Kick	Texas Cloverleaf (S)
→→ Kick lub ←←-Kick	Spinning Toe Hold (H)
→← Kick lub ←→ Kick	Leg Grapevine (H)
↓-Kick	Double Foot Stomp
Punch	Elbow Drop
Kick	Stomp

Stojąc na słupku, przeciwnik leży

↑↓-Punch+Kick	Somersault Senton
Kick+Block	Splash
Punch+TieUp	Kamikaze Headbutt
Punch	Knee Drop

Stojąc na słupku, przeciwnik stoi

→↓-TieUp+Block lub ← → TieUp+Block	Clothesline
Kick+Block	Body Press
Punch+TieUp	Sunset Flip (P)
Punch	Torpedo Dropkick

Po chwyceniu za bary

↑↓TieUp lub ↓↑ TieUp	FINISHER R P S (P)
→← Kick lub ←→Kick	Overhead Belly-to-Belly Suplex
→↓-Punch lub ←↓-Punch	Double Underhook Suplex
→↑-TieUp lub ←↓-TieUp	Hanging Vertical Suplex
→Kick lub ← Kick	Fisherman's Suplex
→ Punch lub ←-Punch	Gut Wrench Powerbomb
→-TieUp lub ←-TieUp	Samoan Drop
Kick	Hip Toss
Punch	Top Wristlock (HI
TieUp	Chest Breaker
Block	Whip (pcha na liny)

Za przeciwnikiem

→↑←-TieUp lub ←↓→ TieUp	Belly-to-Back Suplex
→ → TieUp lub ← ← TieUp	Victory Roll (P)
→→Punch lub ← ← Punch	Atomic Drop
Punch	Russian Leg Sweep

Przeciwnik stoi w narożniku

↓↑→Kick lub ↓↑→←-Kick	Top Rope Superplex
→ → Kick lub ←← Kick	Oklahoma Stampede
→→ Punch lub ←←-Punch	Belly-to-Belly Suplex
→↑-TieUp lub ← ← TieUp	Super Plex
Kick	Kick to Ribs
Punch	Climb and Pummel
TieUp	Slap Face

Gdy przeciwnik biegnie

Kick	Drop Kick Against R O
Punch	Clothesline
TieUp	Arm Drag

Podczas biegu

Punch+TieUp	Crucifix (P)
Kick	Flying Shoulder Tackle
Punch	Running Clothesline
TieUp	Swinging Neckbreaker

Przeciwnik stoi na słupku

Punch	Punch
TieUp	Pull Opponent Off

Faarooq

Atrybuty	
Siła	8
Wytrzymałość	7
Szybkość	4
Recovery	6.5
Charyzma	4

Obydwaj Grecze stoją

↑↓→TieUp+Block	FINISHER The Dominator
↓→→ TieUp lub ↓→←-TieUp	Overhead Gorilla Press Slam
→→↓-Punch lub ←←↑Punch	Choke Slam
→↓-TieUp lub ←→TieUp	Vertical Suplex
→→-Block lub ←←-Block	Whip (pcha na liny)
→↓-Punch lub ←→Punch	Bearhug
←↑-Kick	Hip Toss
↓↓-Punch	Japanese Arm Drag
→↓-Kick lub ←↓-Kick	Knee to Face
→↑-Kick lub ↓↑Kick	Side Belly-to-Belly Suplex
↓↑-Punch lub ↑↓-Punch	Short Arm Clothesline
→← Punch lub ←→ Punch	Shoulder Breaker
→ ← Kick lub ←→ Kick	Sidewalk Slam
→↑-Kick lub ↑↓-Kick	Spinebuster
→ ← TieUp lub ←→ TieUp	Swinging Neck Breaker
↓-Punch lub ↑-Punch	Choke
→-Punch lub ← Punch	Forearm
←-Kick lub → Kick	Kick

Przy leżącym przeciwniku

↓-Kick	Falling Headbutt
Punch	Axe Handle Smash
Kick	Stomp

W trakcie biegu, przeciwnik leży

Kick	Running Knee Drop
Punch	Fist Drop
TieUp	Falling Headbutt

Przy głowie leżącego przeciwnika

→↑←-Punch lub ←↑→ Punch	Camel Clutch (S)
→→-Punch lub ← ← Punch	Arm Wrench (H)
→ ← Punch lub ←→ Punch	Knee to Back (H)
↓↑-Punch lub ↑↓-Punch	Blatant Choke (H)
↓-Kick	Falling Headbutt
Punch	Axe Handle Smash
Kick	Stomp
TieUp	Pickup By Head

Przy stopach leżącego przeciwnika

→↓←-Kick lub ←↓→ Kick	Boston Crab (S)
↓↓-Kick lub ↑↓-Kick	Inverted STF (S)
→→-Kick lub ←←-Kick	Knee to Inside Leg (H)
→←-Kick lub ←→-Kick	Elbow to Groin
↓-Kick	Falling Headbutt
Punch	Axe Handle Smash
Kick	Stomp

Stojąc na słupku, przeciwnik leży

↑→-Punch+Kick lub ↑←-Punch+Kick	Double Foot Stomp
Kick+Block	Knee Drop
Punch+TieUp	Driving Elbow
Punch	Fist Drop

Stojąc na słupku, przeciwnik stoi

→↑-TieUp+Block lub ←↑-TieUp+Block	Shoulder Tackle
Kick+Block	Forearm Smash
Punch+TieUp	Clothesline
Punch	Axe Handle Smash

Po chwyceniu za bary

↓↑-Kick lub ↑↓-Kick	Sidewalk Slam
→←-Punch lub ←→-Punch	Brainbuster
↓→-TieUp lub ↑←-TieUp	Powerbomb
→ Kick lub ←-Kick	Gut Wrench Power Bomb
→-Punch lub ←-Punch	Side Belly-to-Belly Suplex
→-TieUp lub ←-TieUp	Northern Lights Suplex
Kick	Hip Toss
Punch	Chest Breaker
TieUp	Side Slam
Block	Whip (pcha na liny)

Za przeciwnikiem

→↑←-TieUp lub ←↑→-TieUp	Belly-to-Back Suplex
→ → Punch lub ←←-Punch	Atomic Drop
Punch	Full Nelson (S)

Przeciwnik stoi w narożniku (po popchnięciu)

→→-Kick lub ← ←-Kick	Guillotine Whip
→→ Punch lub ← ←-Punch	Super Plex
→ → TieUp lub ←←-TieUp	Top Rope Super Plex
Kick	Choke With Boot
Punch	Charging Shoulder

Gdy biegnie przeciwnik

→-Punch lub ←-Punch	Sidewalk Slam
Kick	Boot to Face
Punch	Clothesline
TieUp	Power Slam

Podczas biegu

Kick	Flying Shoulder Tackle
Punch	Running Clothesline

Przeciwnik stoi na słupku

Punch	Punch
TieUp	Pull Opponent Off

Cleetus

Ciosy

Rattle Snap Kick	✕
Rising Knee	→, ✕
Hickory Heel	←→, ✕
Round the Barn	↓↘→, ✕
Running Round the Barn	→→, ✕
Stump Stab	□
Turning Stump Stab	→, □
Skipping Elbow	→←, □
Dashing Elbow	↓↘→, □
Backwoods Beating	←↙↓↘→, □
Running Shoulder	→→, □
Front Snap Kick	○
Middle Outhouse	→, ○
Low Outhouse	→←, ○
Round Outhouse	↓↘→, ○
Barn Running	→→, ○
Hickory Hook	△
South Swing	→, △
Down the Stream	→←, △
Moonshine	↓↘→, △
Backwoods Beating	←↙↓↘→, △
Running Shoulder	→→, △
Arm the The Cob	○+✕
Fillet O Calf	←△
Lip Lunch	→←, ○+✕
Stump Squirt	→←, △
Feast (Taunt)	△+↑
Choppin' Wood	Ładuj △
Stump Stab	Ładuj □
Stump Choke	□+✕ (z tyłu)

Combony Kadeuwa

Combony

Violet

Ciosy

Front Kick	✕
Fierce Knee	→, ✕
Thrust Flost	→←, ✕
Chiropractor	↓↘→, ✕
Pretzel Stomp	←↙↓↘→, ✕
Super Tetond Kick Out	z pozycji Pretzel Stomp △
Spinal Snap	z pozycji Pretzel Stomp ○
Super Foot Waltz	←↙↓↘→↗↑,
Running Ball Roll	→→, ✕
Slap	□
Straight Elbow	→, □
Wind Punch	→←, □
Limp Limb	↓↘→, □
Flea Fury	←↙↓↘→, □
Running Hip Rush	→→, □
Hyper Heel	○
Foot Loose	→, ○
Dislocating Stun	→←, ○
Cherry Picker	↓↘→, ○
Back Hand Slap	△
Corkscrew	→, △
Flea Float	→←, △
Super Flea Float	↓↘→, △
Flea Fury	←↙↓↘→, △
Running Hip Rush	→→, △
Private Pounder	□+○
Violet Hold	○+△
Pelvic Swing Slam	□+○ z pozycji Violet Hold
Swaps To Back	○ z pozycji Violet Hold
Release	△ z pozycji Violet Hold
Minor Glor	○+✕ z pozycji Violet Hold tył
Swaps To Front	○ z pozycji Violet Hold tył
Release	△ z pozycji Violet Hold tył
Taunt	△+✕

Combony Kadeuwa

Combony

Grupa [illegible] produkcyjna [illegible] THRILL KILL [illegible] ze zmianą siebie. Ten zwariowany zwrot chorych umysłów ludzi stworzył najbardziej diabolicznie [illegible] m dewiacjami, zbrodnia [illegible] Wszystkie te gry jako taką, jaką Sinistek mógł dotąd przełknąć. Drugie imię THRILL KILL to "Krwi!", której wszędzie pełno.

WSKAŹNIK AGRESJI (KILL METER) - podobnie jak w MORTAL KOMBAT TRILOGY, zaimplamentowano tu tzw wskaźnik agresji. Przez niego nie można sobie pozwolić na defensywną walkę, gdyż nabija on się wraz z zadawanymi innym obrażeniami. Aby go najszybciej nabić, najlepiej wykonywać liczne rzuty. Jeśli nabijasz swój wskaźnik, możesz wykończyć dowolnego przeciwnika. Uwaga, pod listingiem ciosów dla każdej postaci, umieściłem kilka sposobów na zakończenia „dzieła". Daną sekwencję klawiszy należy przytrzymać w momencie, gdy jesteś łapany przez „ognie piekielna", zaś po dorwaniu oprycha wystarczy przytrzymać klawisz ✕.

BLOKOWANIE (BLOCKING) - blokować można na dwa sposoby: przytrzymując L1 lub zachowując cyfrowy pad w pozycji neutralnej (nic nie robisz, puszczasz klawisze). Jednak w przypadku atakow przeprowadzanych na dolna partie (Low) musisz przytrzymać L1, nie masz wyboru.

KUCANIE (CROUCHING) - ten motyw ma podwójna zastosowanie. Po pierwsze, unikasz w ten sposób rzutów, które by Ci mogły zaszkodzić, a po drugie - mozesz z tej pozycji wyprowadzić nowe techniki.

Doctor Faustus

Ciosy

Quick Kick	✕
Crane Stance	→, ✕
Crane Kick	z pozycji Crane Stance
Flying Kick	→→, ✕
Jab Punch	□
Small Uppercut	→, □
Bogkite Shake	→←, □
Dog Maul	↓↘→, □
Running Trip	→→, □
Swing Kick	○
Spin Kick	→, ○
Spinning Swoop	→←, ○
Flying Kick	→→, ○
Scalpel Jab	△
Scalpel Uppercut	→, △
Low Incision	→← △
Stomach Stab	↓↘→, △
One Thousand Stabs	←↙↓↘→, △
Surgery Swing	←↙↓↘→↗↑R, △
Running Trip	→→, △
Surgery	○+✕
Turn Around Slap	○+△
Reapon the Cells Hawk	△+✕
Throat Slash	●+✕ (z tyłu)
Chambered Stones	Ładuj ○
Fast Kick	po ładowaniu △
Medium Kick	po ładowaniu □
Slow Kick	po ładowaniu ✕

Combony Kadeuwa

Combony

Belladonna

Ciosy

Quick Kick	✕
Knee Thrust	→+✕
Forward Heel Flip	→→, ✕
Slap Kick	↓↘→, ✕
Triple Attack	←↙↓↘→, ✕
Running Splits	→→, ✕
Straight Jab	□
Backslap	→, □
Bitch Slap	↓↘→, □
Rising Prod Spin	←↙↓↘→, □
Running Prod Swing	→→, □
Side Kick	○
Vegas Vertical	→, ○
Cartwheel	→←, ○
Slap Kick	↓↘→, ○
Triple Attack	←↙↓↘→, ○
Running Splits	→→, ○
Prod Slash	△
Prod Poke	→, △
Overhead Prod Slam	→←, △
Prod Swing	↓↘→, △
Rising Prod Swing	←↙↓↘→, △
Running Prod Swing	→→, △
Crotch Crush	□+✕
Slap and Tickle	○+△
Taunt	△+↑
Self Body Shock	Ładuj △
Ride The Pony	□+↑ (z tyłu)

Combony Kadeuwa

Combony

Tormentor

Ciosy

Medium Kick	✕
Medium Knee	→, ✕
Spin Kick	→←, ✕
Running Knee	→→, ✕
Straight Jab	□
Elbow Smash	→, □
Gut Punch	→←, □
Charged Punch	↓↘→, □
Charged Uppercut	←↙↓↘→, □
Running Shoulder	→→, □
Side Straight Kick	○
Snap Kick	→, ○
Ax Kick	→←, ○
Running Knee	→→, ○
Chain Slash	△
Spinning Chain Slash	→, △
Back n' Forth Snap	→←, △
Guilty Lashes	↓↘→, △
Chain Twirl Throw	←↙↓↘→, △
Lasso Throat	←↙↓↘→↗↑R, △
Running Shoulder	→→, △
Neck Slice	□+○
Punishment	○+△
Nut Cracker	→←, △
Taunt	△+✕
Chain Heater	Ładuj △
Reverse Choke	□+↑ (z tyłu)

Combony Kadeuwa

Combony

RZUTY (TNROWS) - najszybszy sposób na napakowanie wskaźnika agresji (Kill Meter). Jedyną obroną przed przyjęciem rzutu jest schylanie się (kucnięcie) zawczasu. Aby rzucić, podejdź tak blisko do przeciwnika jak to możliwe i wciśnij jednocześnie ■+✕ lub ▲+●.

ZBIOROWE KWASZENIE RYJÓW (TEAM-UP TECHNIQUE) - nawet nie myśl, że hasło „każdy sam" znajdzie w trakcie jatki właściwe przełożenie. Złap jakiegoś przeciwnika naciskając przy nim jednocześnie ▲+● poczym oglądaj horror, który właśnie się zaczyna!

KONTRY (COUNTERS) - kluczem do sukcesu jest używanie kontr i ciągłe atakowanie, czyli zdecydowania ofensywne pozycja. Kiedy przeciwnik rozpocznie atak na górne partie Twojego ciała, jednocześnie wciśnij ■+▲, a w przypadku ataku na nogi wciśnij ✕+●.

UCIECZKI - jeśli któremuś z zawodników uda się nabić wskaźnik egzaltacji szybciej, niż Ty zdołasz tego dokonać, musisz zwiewać, bo pozagnasz się z główką i będziesz mniej przystojny. Zatem gdy agresor będzie bardzo blisko Ciebie, wciśnij jednocześnie ■+●. To Ci powinno zagwarantować zniwelowania ew konsekwencji, bynajmniej na moment.

Dodatkowe postaci

Aby zdobyć Marukkę, musisz ukończyć Arcade Moda na stopniu trudności Very Hard.

Aby zdobyć Judasa, musisz ukończyć Arcade Moda na stopniu trudności Hard

Aby zdobyć Caina, musisz ukończyć Arcade Moda na stopniu trudności Medium

DODATKOWE STROJE:
Kazda postać posiada standardowo 4 rodzaje strojów (zmieniasz je najeżdżając kursorem na postać i wciskając na cyfrowym padzie kierunek ↑ lub ↓). Jednak jeśli każdą postacią ukończysz Practica Mode, to otrzymasz dodatkowe stroje (w Arcada Mode)

The Imp

Classy

Thrust Kick	×
Rising Knee	→. ×
Stiff Stun	→←. ×
Kack Flip Kick	↓↘→. ×
Pummel Horse	←↙↓↘→. ×
Running Slide	→→. ×
Tiny Jab	□
Chest Jab	→. □
Gut Punch	→←. □
Charged Punch	↓↘→. □
Lost Balance	←↙↓↘→. □
Running Head Butt	→→. ○
Stiff Spin Kick	○
Stiff Roundhouse	→. ○
Body Drop Kick	→←. ○
Forward Flip Kick	↓↘→. ○
Pummel Horse	←↙↓↘→. ○
Running Slide	→→. ○
Lil' Push	△
Hopping Hammer	→. △
Ear Slapper	→←. △
Mighty Tiny Uppercut	↓↘→. △
Lost Balance	←↙↓↘→. △
Running Head Butt	→→. △
Stiff to the Head	□ + ×
Body Whip	○ + △
Knee To The Head	→←. □ + ×
Stiff and Spin	→←. ○ + △
Taunt	△ + ×
Riding On Papa's Shoulders	←↙↓↘→. □ + ×
Ear Slapper	2 Shoulder Ride △
Head Pound	2 Shoulder Ride □
Release	2 Shoulder Ride ↗ or ↘
Now What's Small?	○ + ×

Combozy Kodeowe

Combozy

Mammoth

Classy

Head Bash	×
Drum Beater	→. ×
One Arm Slash	→←. ×
Knot Shaker	↓↘→. ×
Gone Ape	←↙↓↘→. ×
Running Boulder	→→ ×
Low Jab	□
Tree Chopper	→. □
Jungle Greeting	→←. □
Kouted Up	↓↘→. □
Jungle Fury	←↙↓↘→. □
Running Ape	→→. □
Shoulder Tap	○
Head Beating	→. ○
Power Slam	→←. ○
Felling Coconut	↓↘→. ○
Banana Slamma'	←↙↓↘→. ○
Rolling Boulder	←↙↓↘→↗↑↖. ○
Monkey Kick	↓↘→. ○
Running Boulder	→→. ○
Two Head Shove	△
Double Swing	→. △
Mosquito Catcher	→←. △
Super Float	↓↘→. △
Jungle Fury	←↙↓↘→. △
Running Ape	→→. △
Triple Fist Head Bash	□ + ×
Grab Coconut	○ + △
Coconut Crack	[illegible]
Grab Another Coconut	[illegible]
Coconut Crush	[illegible]
Gone Bowling	→←. □ + ×
King Of The Jungle Thump	△ + ×

Combozy Kodeowe

Combozy

Oddball

Classy

Forward High Kick	×
Psycho Sidekick	→. ×
Ax Kick	→←. ×
Suicide Drop	↓↘→. ×
Running Spin Kick	→→. ×
Head Jab	□
Rising Shoulder	→. □
Super Rising Shoulder	→←. □
Front Roll Escape	↓↘→. □
Neck Breaker	←↙↓↘→. □
Suicide Spin	→→. □
Mental Roundhouse	○
Spinning Ax Kick	→. ○
Psycho Spin	→←. ○
Flipped Out	↓↘→. ○
Windmill	←↙↓↘→. ○
Running Spin Kick	→→. ○
Headbutt	△
Spinning Headbutt	→. △
Suicide Throw	→←. △
Back Roll Escape	↓↘→. △
Head Case	←↙↓↘→. △
Running Body Spin	→→. △
Butt Swap	□ + ×
Neck Twister	○ + △
Donkey Kick	→←. □ + ×
Lost It (Taunt)	△ + ×
Sittin' Delirious	Lindy ×
Hop & Bounce	[illegible]
Nail Kick	[illegible]
Stand Up	[illegible]

Combozy Kodeowe

Combozy

Judas

Attacks

Flip Uppercut/Fast Chop	×
Slam Chop	→. ×
Handspring Stun	→←. ×
Drop Kick	↓↘→. ×
Multi Backspin	←↙↓↘→. ×
Running Clothesline	→→. ×
Flip Punch/Right Jab	□
Cross Punch	→. □
Gut Kick Pile Slam	→←. □
Friendly Fight	↓↘→. □
Multi Head Spin	←↙↓↘→. □
Running Clothesline	→→. □
Flip Slam/Cross Swipe	○
Forward Lunge Punch	→. ○
Handspring Slam	→←. ○
Rising Power Fist	↓↘→. ○
Multi Backspin	←↙↓↘→. ○
Running Clothesline	→→. ○
Flip Float	△
Swinging Gut Punch	→. △
Gut Kick Pile Slide	→←. △
Power Uppercut	↓↘→. △
Multi Head Spin	←↙↓↘→. △
Running Clothesline	→→. △
Triple Elbow Thrust	□ + × 2 Running Style
Head Grab & Slam	□ + × 2 Karate style
Handspring Slam	○ + △ 2 Power Turn
Taunt	△ + ×

Combozy Kodeowe

Marukka

Attacks

Front Kick	×
Stomach Stun	→. ×
Power Front Kick	→←. ×
Flying Throw Kick	↓↘→. ×
Teleport	←↙↓↘→. ×
Running Slide Kick	→→. ×
Right Slash	□
Shin Slash	→. □
Double Hand Slash	→←. □
Turn To Stone	↓↘→. □
Wings Of Fury	←↙↓↘→. □
Running Charge	→→. □
Side Kick	○
Floating Spin Kick	→. ○
Low Sweep	→←. ○
Rising Power Kick	↓↘→. ○
Teleport	←↙↓↘→. ○
Running Slide Kick	→→. ○
Uppercut Slash	△
Power Uppercut	→. △
Horn Attack	→←. △
Demon Flap	↓↘→. △
Wings Of Fury	←↙↓↘→. △
Running Charge	→→. △
Demon Scratch	□ + ×
Flying Toot	○ + △
Taunt	△ + ×

Combozy Kodeowe

Cain

Attacks

Front Kick	×
Low Front Kick	→. ×
Power Thrust Kick	→←. ×
Uppercut Kick	↓↘→. ×
Backdraft	←↙↓↘→. ×
Running Slide	→→. ×
Jab Punch	□
Stomach Swipe	→. □
Two Handed Stun	→←. □
Power Uppercut	↓↘→. □
Flaming Shoulder Charge	←↙↓↘→. □
Running Flames	→→. □
Side Kick	○
Spin Kick	→. ○
Flame Stomp	→←. ○
Ball Of Fire	↓↘→. ○
Quake Of Fire	←↙↓↘→. ○
Running Slide	→→. ○
Fire Eater	△
Turning Flames	→. △
Dragon Breath	→←. △
Incinerator	↓↘→. △
Combustion	←↙↓↘→. △
Running Flames	→→. △
Beer Ignition	□ + ×
Cremation	○ + △
Taunt	△ + ×

Combozy Kodeowe

MUTTI

TEKKEN 3

To już ostatni [illegible] tego typu [illegible] tekstów mająca na celu ułatwienie startu Graczom ZUPEŁNIE POCZĄTKUJĄCYM. Opisane zostały prawie wszystkie ważniejsze postaci TK3 parę sztuczek i innych bajerów. W każdym bądź razie dla Graczy z dostępem do Internetu były to jedynie żałosne popłuczyny powstałe w mojej biednej łebce. Plan de Cabeca i głowie a i tak bez ogromnego wkładu i pomocy paru gostków ze Stanów i Japonii nie dałbym rady. W międzyczasie robiłem sobie jaja z poszczególnych "specjalistów" (co zresztą nie wszystkim się podobało) jak również wdałem się w dyskusję z pewnym zagorzałym fanem VF3 będącym jednocześnie ekspertem w dziedzinie stylów walki (he he - chińskie style i japońskie nazwy? Chyba coś nie tak :) A teraz.

OZNACZENIA (zeszcze raz, na prośbę Czytelników)

b - krótko do przodu	P - przytrzymać do przodu
f - krótko do tyłu	
T - przytrzymać do tyłu	
g - krótko do góry	
G - przytrzymać do góry	
d - krótko do dołu	
D - przytrzymać do dołu	
d/b - krótko dół+przód	D/P - przytrzymać dół+przód
d/f - krótko dół+tył	D/T - przytrzymać dół+tył
g/p - krótko góra+przód	G/P - przytrzymać góra+przód
g/f - krótko góra+tył	G/T - przytrzymać góra+tył

ĆKP - ćwierć koła w przód (d,d/p,p)
ĆKT - ćwierć koła w tył (d,d/f,f)
PKP - pół koła w przód (f,d/f,d,d/p,p)
PKT - pół koła w tył (p,d/p,d,d/f,f)

1 = kwadrat = Lewa ręka
2 = trójkąt = Prawa ręka
3 = krzyżyk = Lewa noga
4 = kółko = Prawa noga

NOTACJA

CK - całkowite kucnięcie
N - pad kontrolera/pilota w pozycji neutralnej (nic nie naciskasz)
WS - podczas wstawania z pozycji kucającej
SS - unik (side step)
BK - stając tyłem do przeciwnika
PB - podczas biegu
+ - naraz
~ - natychmiast jeden po drugim
[ ] - wybór kilku możliwych kontynuacji tego ruchu
/ - ciąg kolejkowany
a - przytrzymać np. Dat. = przytrzymać dół/przód (przez 1 sekundę)
( ) - ucieczka z rzutu
lub

PODSTAWOWE MANEWRY

b/p	Doskok
f,f	Doskok
b,N/b_f,f/f	Unik
1+2+3+4	Kisa Tama Powerup **otaczające poświatą**
p+2+4	Ucieczka z prawego reversala
p+1+3	Ucieczka z lewego reversala
2+4	Wywracające się z tackle a **W momencie zetknięcia z przeciwnikiem**
d+1+2	Ucieczka z tackle a **podczas upadania**
d+1_2	Counter na uderzenie po tackle u **Kiedy kisa Cię tłucze**
1+2,2,2,2,2	Ucieczka z łamania ręki po tackle u
1+2,2,2,2,2,2	Reversal na łamanie ręki po tackle'u **Tylko Jin, Paul, King i King**
1+2,1,1,1,1	Ucieczka z łamania nogi po tackle'u
1+2,2,2,2,2,2	Reversal na łamanie nogiąpo tackle'u **Tylko Nina i King**
g/f_g_g/p	Niski skok
(G/T_G_G/P)	Wysoki skok
Skok+1_3_4	Atak z wyskoku
b_g/p+2	Szybkie dobicie
G+2	Mocne dobicie
f,F	Bieg
[T]	Stop
[1+2]	Łeb, Na Szczupaka"
[3]	Bocany kop z wyskoku **Większość postaci**
[4]	Wślizg **Większość postaci**

Jeśli wślizgnąsz na przeciwnika, to w zależności od dystansu wykonasz uderzenie , z bara" tackle lub nadepniesz oponentą jak leży na pomi
Kisa Tama Powerup - Po wcześniejszej podanej kombinacji postać ładuje się, po czym jej ciosy są traktowane jako major counter i zadają mało obrażenia przez blok. Trwa to około pięciu sekund.

WSTAWANIE Z GLEBY

Kibrykatwek	Szybkie wstawanie (OR - Quick Recovery)
	Błyskawicznie po upadku i tylko twarzą do góry
0>1	Przeturlanie
1	Turlanie w bok
[g]	Powstanie
[3]	Niski kop
[4]	Wysoki kop
[b]	Przewrót w przód
[Kopy tak same]	
[-p+1+2]	„Szczupak"
[f]	Przewrót w tył
[Kopy tak same]	
[-p+1+2]	„Szczupak"
[-f+3+4]	Sprężyna na Linię
g	Powstanie
D+4	Błyskawiczny kop w kostkę **Musisz być twarzą do góry**

TROCHĘ OGLĘDZINA

COUNTERS

Są bardzo często mylone z reversalami, jednak w tej grze counter to coś zupełnie innego. Minor counter ma miejsce wtedy, kiedy uderzysz przeciwnika zaraz po zablokowaniu jego ataku (odbijanie normalne). *Major counter* ma miejsce wtedy, kiedy trafiłeś gościowi podczas wykonywania przez niego jakiegokolwiek ciosu. Zazwyczaj przekłada się to zwiększonymi obrażeniami, jednak są ciosy, które na MC mają specjalne efekty.

STUNS (ogłuszenia)

Istnieje pięć sposobów na ogłuszenie przeciwnika.

Mocne - oponent łapie się za brzuch, po czym upada na ziemię (może być przerzucony lub tłuczony)

Slajdzie - facet od razu upada - trochę trudniej jest zależyć combo

Zarzut/atak - podaj wykonujesz (3) z wyskoku (podczas opadania) i przeciwnik do zablokuje, to przyklęka na kolano i przez ułamek sekundy jest bezbronny

Guard impact - postać trafiona takim rodzajem ataku nie może nic robić przez chwilę.

Turn Stun - to samo co powyżej, jednak dodatkowo odwraca trochę przeciwnika.

PARRIES (bloki zbijające)

Działają podobnie jak Guard Impact w SOUL BLADE. Odrzucają trochę przeciwnika i dają wykorzystaniu od 7 do 20 klatek przewagi nad oponentem.

REVERSAL ESCAPES

Jeśli zaatakujesz, a druga postać założy Ci reversala, to możesz się wymknąć, podając właściwą odpowiednią kombinację. Żeby uciec, musisz przede wszystkim wiedzieć czy atakowałeś lewą, czy prawą kończyną. Przykład: atakujesz Kinglem p,p+4, atakujesz prawą nogą, więc jeśli drugi gracz wykona reversal, to musisz wprowadzić p+2+4.

RUPPEWING

Jest to technika wykorzystywana przez doświadczonych graczy, zwiększa szansę na ucieczkę z reversala. Polega na wklepaniu ucieczki zaraz po zadaniu ciosu (jeszcze zanim przeciwnik Cię złapie). Przykład jak powyżej - z tym że wykonujesz: p,p+4,p+2+4. Niby prosto, ale wymaga praktyki.

JUGGLE

Są to, znane też pod nazwą FLOATING COMBOS, sekwencje ciosów zadawane podbitemu przeciwnikowi. Po kilku przykładowych jugglach dów można znaleźć pod koniec listy ciosów dla każdej postaci, lecz najmocniejsze jugle będziemy publikować w łączku Tekkenowym. Jako że jest to bardzo otwarty temat, więc zapraszamy Czytelników do pochwalenia się odkrytymi, łatwymi lub mocnymi jugle ami.

GUNJACK

RZUTY

(Przód) 1+3	Body Slam [1]
2+4	Gorilla Press [2]
g/p+1+2	Punishment Drop [1]
[f,d/f,d,D/P+2]	Gigaton Punishment [1]
ĆKT+2	Backbreaker [2]
ĆKP+1	Pyramid Driver [1]
d/f,p+1+2	Piledriver [1+2]
d/f+2+3	Face In The Dirt [2]
p,p+2+3	Jaw Breaker [2]
d/p+2+4	Catapult [2]
d/p,d/p+2+4	Modified Catapult [2]
(Lewa) 1+3_2+4	Flipping Choke Slam [1]
(Prawa) 1+3_2+4	Hanging Neck Throw [2]
(Tył) 1+3	Spinal Crush
2+4	Death Shot
(Tackle) 1+2	Face Bash

TECHNIKI SPECJALNE

1,1,1	Hammer Combo
2,1,2	Punch, Elbow, Uppercut
1+2,1+2..	Hammer Knuckle, Double Uppercut
WS,1	Violent Uppercut
WS,1+2,1+2	Double Uppercut, Hammer Knuckle
p,p+1+2,1+2_d/p+2	Scissors (Low Scissors_Megaton Punch)
(CK)1+2	Palm Lift
(CK)d/p+1+2.	Low Scissors

Pra

(CK)d/p+1 2 1,t — Wild Swing, Backfist
(CK)d/p+2,D_D/P_P+1 — Short Hammer Rush (L_M_H ending)
(CK)d/p+2 1,2 — Hammer Rush 1
(CK)d/p+1,2,D_D/P_P+1 — Hammer Rush 2
(CK)1,1,1,2,D_D/P_P+1 — Hammer Rush 3
(CK)1–2 — Megaton Strike
D/P+2,1,2,D_D/P_P+1 — Uppercut Rush 1 (L_M_H ending)
D/P+1 2,1,2 — Uppercut Rush 2
d+1+2 — Bravo Knuckle
t d/t,d,D/P+1_2 — Megaton Sweep_Megaton Knuckle
d/p+2+3 — Downward Palm Strike
d+4 — Earthquake Kick
d/t+1,1,1 1,1,2 — Machine Gun Punches, Megaton Punch
D/T+3,4,3,4,3,4 — Cossack Kicks
g/p+3+4 — Hip Press
d/p+1+3 — Heel Press
[1+2] — Face Bash
p+3+4 — Head Slide
d+3+4 — Sit Down
[3+4] — Hop Forward, Hip Press
[T_P] — Roll Back_Forward
[1,2,1,2_2,1,2,1] — Sitting Punches

p+4–1 — Dark Cutter *Nieblokowalny*
3+4,[3+4],[3+4] — Dive Bomber, [2nd & 3rd Thrusts] *Nieblokowalny*
1,d/t,d,d/p,p,g/p,g g/t [x5] — Gigaton Punch *Nieblokowalny po trzech obiegnięciach*

D+2111212111+21+2 — Tenstring
D+21112121d+1+21+2 — Tenstring
g/p+114341211+21+2 — Tenstring
g/p+114341211d+1+21+2 — Tenstring

JUGGLES
d+1+2, 2 2, p+1+2
WS 1, 2, 1+2
MC D/P+1,2,1,2, (CK)1,2
d/p d/p+2+4, g/p+3+4
d+1+2 d+2, (CK)1,2

JULIA CHANG

RZUTY
(Przód) 1+3 — Death Valley Bomb (1)
2+4 — Fisherman Suplex (2)
d,d/t+1+3 — Front Suplex (1)
(CK)d/t,d/t+1+2 — Cyclone Suplex (1+2)
d/p+1+2 — Armlock Suplex (2)
CKT p+2 — Mad Axes (1+2)
(Lewa) 1+3_2+4 — Running Bulldog (1)
(Prawa) 1+3_2+4 — Spinning Frankensteiner (2)
(Tył) 1+3_2+4 — Spinning Air Neckbreaker

TECHNIKI SPECJALNE
t–t 1_d/p+1 t — Catapult Combo
1–1,4,3 — Catapult, Sweep Bow Leg
d/p+1,4,3 — Overhead Chop, Sweep Bow Leg
P+1 — Rushing Uppercut
p p,p+1,[4] — Dashing Left Elbow, [Midkick]
1–2,3_4 — Punch, Death Push, (Heaven Cannon_Lowkick_Highkick)
1+2 — Double Strike *Powoduje Guard Stun*
(WS)2_3–2 — Slice Uppercut
[2] — Elbow
[1,1] — Catapult Combo
[1,4 3] — Club Fist, Sweep Bow Leg
[4,n+4_d+4_1] — Sweep, (Highkick_Fankick_Uppercut)
(WS)4 — Skyscraper Kick
2+3 1 — Death Push, Punt Kick, Uppercut
d/p+2,1 — Punch, Heaven Cannon *Jeśli pierwszy wejdzie, drugi jest gwarantowany*
d,d/p+1,2 — Dashing Punch, Elbow *Można opóźnić, Można wykonać podczas biegu*
CK,d/p+2 — Dashing Elbow *MC = Ogłuszenie*
CK,d/p+4,3 — Back Leg Sweep Bow Leg
d/p+2 3_4 — Death Push, Lowkick_Highkick
1–2–1 — Jab, Death Push, Sky Uppercut *Tylko na MC*
2–1 — Punch, Spin Behind
P+1–2 — Lunging Palm Attack
1+4,3 — Club Fist, Sweep, Bowleg
d+4,4_d+4_1 — Spinsweep, Highkick_Sweep_Uppercut
4 4 4_d+4_1 — Kick, Sweepkick, Highkick_Sweep_Uppercut
3+4 — Sidestep Spin
3+4,4,4,4_d+4_1 — Spin, Highkick, Sweepkick, Highkick_Lowkick_Upperut
g/p+3+4 — Earthquake Stomp

2+3+4 — Wave Taunt

p+1+4 — Super Heaven Cannon Nieblokowalny

d_CK,1+3_2+4 — ow Parry

2112333441 — Tenstring
2112332321 — Tenstring
2112332143 — Tenstring

JUGGLES
P+1 1 2 4, p p+1,4
d/p+2 1, p,p p,p+1, p,p+1,4
p+1+4, G/P# 4, d,d/p+1,2, p,p+1,4
g/p+4, d+2, (CK) d/p+4,3 d+1 (CK),d/p+2
MC 1–2–1, p,p, 2, d,d/p+1,2, p,p+1,4

GUNJACK

O Gunjacku nie ma co się w zasadzie za bardzo rozpisywać pomimo że to tak jakby Kuma z większą paletą ciosów. Jasne, że nawet Kumę można kogoś zaciosać, ale czy to ma sens?

JULIA CHANG

Przez wielu Graczy niedoceniana, kryje w sobie naprawdę duże możliwości. Szybkie i dość daleko sięgające ataki i krótkie stringi ze zmianą wysokości mogą okazać się problemem dla niejednego przeciwnika.

Jak grać?
Większość ataków Julii nie ma zbyt wielkiej siły, na szczęście wynagrodzone jest to bardzo dobrą szybkością i całkiem niezłym zasięgiem. Na przykład d d/p+1 2 jest bardzo groźne na MC - dobry Gracz, który nauczy się to wykorzystywać sprawi, że przeciwnik dwa razy pomyśli, zanim spróbuje czegoś głupiego. Podobnie sprawa ma się z CK,d/p+2. Wiadomo - unikasz wysokiego ataku, lub po prostu próbujesz to władować normalnie. p+1 nie jest może tak szybkie, ale trafienie wynagradza Cię JG. Jeśli już zelżysz przeciwnikowi stuna, to próbuj ładować 1+2 - w normalnej sytuacji jest to bardzo ryzykowne, natomiast teraz masz 100% trafienie. 1~2,3_4 to ładna szybkie combo, używaj tylko z niskim kopnięciem - może coś wyskoczy. Nie stosuj tego przeciwko porządnym przeciwnikom - i tak zablokują. Możesz też próbować stopowanie przy pomocy 1–2~t, jeśli trafisz normalnie, to pójdą dwie pięstki, jeśli natomiast wejdzie na MC, to przeciwnik będzie miał szansę uczestniczyć w darmowej lekcji latania. P+1–2 dość długo się leduje, ale czasami właśnie przez to przeciwnik, który chciał Ci walnąć na Minor Counter, zastanuje za wcześnie i oberwie. p,p+1 to świetna szybkość, z D Bufferingiem także zresztą, ale i kopnięcie, które możesz dołączyć jest niesamowicie zabójcze - niestety głównie dla Ciebie (Reversal przeciwnika, counter). Zapomnij więc o nim i używaj tylko głównego ciosu. Earthquake Stomp bardzo rzadko siada, możesz próbować po ogłuszeniu przeciwnika, obrażenia nie są najgorsze. 3+2,1 jest dobre w jugglach, bo ostatni hit zbiera bardzo nisko (także z ziemi). Po niskim zbiciu na nogę gwarantowany jest g/p+4, no i juggle away. Co do wspomnianych krótkich kombinacji, mają one dobre i złe strony (raczej więcej złych). Po pierwsze, są dosyć wolne, po drugie, jak przeciwnik zablokuje ostatni cios, to może Cię bezproblemowo posłać do diabła. Są też niewątpliwe plusy - można je zacząć z różnych sytuacji (ciosy na wszystkie poziomy, 4 także WS i CK). 4 4 4 jest bezsensowne, natomiast 4,4 d+4 czasami wchodzi, bo dużo Graczy czeka na uppercut, po prostu to słabe podejście nie robi wiele szkód. Inna sytuacja ma miejsce w przypadku 2+3 1, jeśli podcięcie wejdzie, to upper też. Wszystkie te kombinacje które zawierają Back Leg Sweep + Bow Leg mają tą samą właściwość, tzn. jeśli BLS wejdzie to BL też. Najważniejsze pytanie: Czy opłaca się ich używać? Zależy to od przeciwnika - przeciwko słabszym Graczom może to być świetne, natomiast przeciwko lepszym zawodnikom zostawiłbym tylko CK,d/p+4,3 w odpowiednim momencie, ewentualnie jakiś inny z końcówką Bow Leg, ale naprawdopodobniej oberwiesz.
Należy też przypomnieć, że Julia ma Double Sidestep, jak również 2~t, nie radzę rzutu, chyba że przeciwnik jest głupi albo zasypia przy grze.

Okrążenie
d+4 1 na robiących przewroty, d,d/p+1,2 też jest O.K. CK,d/p+4 czasami przydaje się na leżących, ale to żadna rewelacja. p+1 może też dziwić, ale w ogóle Julia nie jest dobra w Okrążeniu.

Podsumowanie
Julia nie jest specjalnie popularna, jednak w rękach sprawnego Gracza może przetoczyć się w postać o naprawdę wysokiej skuteczności.

Podsumowaniem Julii ostatecznie zamykam TEKKEN SURVIVE. Odbiór był bardzo różny - niektórzy mnie nie rozumieli, inni nienawidzili, a jeszcze inni przychylnym okiem spoglądali na te bazgroły, za co jestem im bardzo wdzięczny. Mogę też dodać, że żywą reklamą moich taktyk jest HIV który we wcześniejsze TEKKENY praktycznie nie grał, natomiast w "trójkę" całkiem niźle nauczył się grać Lewą - przy mojej minimalnej pomocy (ale i tak wtopia). Do zobaczenia (mam nadzieję) w Survive do BLOODY ROAR 2, a może kiedyś do SOUL CALIBUR, o ile wspaniałe NAMCO wyda go na PSX. Oby tak się stało!

TIPS&TRICKS

Jeśli posiadacie jakieś tipsy (najlepiej nowe i działające!), to wyślijcie je internetem na adres *mati_gun@frikom.onet.pl* lub prześlijcie je na adres Redakcji (patrz stopka redakcyjna) z dopiskiem „Tips & Tricks". Najciekawsze tipsy postaram się tu umieścić z krzywą autora. No, to do roboty! Czekam.

BOMBERMAN FANTASY RACE

Możliwość nagrywania stanu gry na kilku blokach.
Wybierz opcję „NEW SYSTEM DATA" teraz przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START i naciśnij ● aby zwiększyć liczbę Save'ów do pięćdziesięciu

Zmiana odgłosu stóp.
Zapauzuj grę i naciskaj L1 L1, R1, R1, ↓, ↑, ●

Lustrzane odbicia tras.
Ukończ wszystkie trasy na pierwszej pozycji Teraz na ekranie wyboru trasy naciśnij →

Sekwencja końcowa.
Ukończ wszystkie trasy lustrzane, następnie na ekranie tytułowym naciśnij przycisk SELECT

Dublowanie pieniędzy.
Zapisz stan gry na dwóch osobnych blokach karty pamięci Teraz użyj opcji transfer, aby „przelać" pieniądze z jednego bloku na drugi

BATMAN & ROBIN

Podczas jazdy po mieście udaj się do sklepu o nazwie „BOOKWORMS" Po wlamaniu się do niego zawsze w środku znajdziesz jakieś naboje i bonusy.

Podczas jazdy po mieście możesz też czasami natknąć się na gościa na żółtym motorze Gdy będziesz za nim intensywnie podążał, w końcu dotrzesz do Super Health

DESTREGA

Aby grać postaciami z DYNASTY WARRIORS, ukończ tryb dla jednego Gracza jakąkolwiek postacią na jakimkolwiek poziomie trudności Następnie podświetl tą samą postać (którą ukończyłeś grę) na ekranie wyboru i naciśnij R2

Dodatkowe stroje:
Ukończ tryb dla jednego Gracza jakąkolwiek postacią na jakimkolwiek poziomie trudności Następnie podświetl tą samą postać (którą ukończyłeś grę) na ekranie wyboru i naciśnij klawisz START

Losowo wybierany teren:
Na ekranie wyboru miejsca walki naciśnij klawisz START

NHL '99

Dodatkowe drużyny:
Wpisz „FREEEA" jako kod, Teraz masz dostęp do dwóch dodatkowych drużyn EA Blades i EA Storm.

Duże głowy: Wpisz „BRAINY" jako kod

Wielcy zawodnicy: Wpisz „BIGBIG" jako kod

Przyspieszenie gry: Wpisz „SPEEDY" jako kod

Końcowy filmik FMV: Wpisz „VICTORY" jako kod

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Odnowienie energii:
Podczas gry naciśnij START, teraz wklep ←, ←, ↓, ↓, ■ ■ ▲ ■ Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

Możliwość noszenia do 99 przedmiotów:
Przytrzymaj L1 i wklep ←, ← ↓, ↓ ■ ■ ▲ ■ na ekranie wyboru uzbrojenia Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

Zwiększenie liczby przedmiotów:
Przytrzymaj L2 i wklep ←, ← ↓, ↓ ■ ■, ▲ ■ na ekranie wyboru uzbrojenia Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze to powinieneś usłyszeć odgłos strzału Po każdym wprowadzeniu kodu zwiększa się liczba wszystkich przedmiotów o jeden

Dodatkowe przedmioty w inwenterzu:
Przytrzymaj R1 i wklep ←, ← ↓, ↓, ■ ■ ▲ ■ na ekranie wyboru uzbrojenia Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

Wybór poziomu:
Wybierz którąś postać i przytrzymaj R2,
a następnie wklep ←, ←, ↓, ↓, ■ ■ ▲ ■ na ekranie wyboru misji.
Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

Zmiana ubioru postaci:
Wybierz którąś postać i przytrzymaj R1,
a następnie wklep ← ← ↓, ↓ ■ ■ ▲ ■ na ekranie wyboru misji
Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

Włączenie japońskich głosów:
Wybierz którąś postać i przytrzymaj L1,
a następnie wklep ←, ← ↓, ↓, ■ ■ ▲ ■ na ekranie wyboru misji
Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to powinieneś usłyszeć odgłos strzału

Trzeci dodatkowy kostium Ayame:
Wciskaj ←, ←, ↓ ↓ ■, ■, ▲, ● na ekranie wyboru ekwipunku

THEME PARK

Wpisz się jako „BOVINE" i rozpocznij nową grę. Teraz, gdy gra się rozpocznie, naciśnij ■ + ✕ + ● jednocześnie Po wykonaniu powyższej czynności każdorazowo zwiększy się ilość Twojej kasy oraz uzyskasz dostęp do wszystkich budowli

METAL GEAR SOLID

Zmiana koloru tła ekranu tytułowego w wersji japońskiej:
Gdy znajdujesz się na ekranie tytułowym wystarczy naciskać ↑, ↓, ←, lub →, aby uzyskać zmiany kolorów tła

Dodatkowy ciuch Snake'a.
Ukończ dwukrotnie grę Teraz, gdy kolejny raz rozpoczniesz rozgrywkę, Snake będzie miał na sobie inne ciuchy

FUTURE COP: L.A.P.D.

Kody do poszczególnych poziomów

1.TAFRGYBLRR 2.CRGRGYDLRY 3.FUMRGYBLRL 4.SICUGYBLLI
5.TAFUGYBLLR 6.CRGUGYBLLY 7.FUMUGYBLLR 8.SIFYGYBISR

TEST DRIVE 5

Dodatkowe samochody.
Wygraj DRAG RACE i wpisz się jako „NOLIFE" Teraz mozesz wybrać Pitbull Special, Chris Beast i The Mighty Maui.

Dodatkowe tryby gry.
Wygraj DRAG RACE i wpisz się jako „VRSIX". Dzięki temu dostępny jest m.in tryb COP CHASE

Tryb Super Arcade.
Wygraj DRAG RACE i wpisz się jako „SPURT".

Bonusowa wstawka FMV.
Wygraj DRAG RACE i wpisz się jako „AUXYRAY" Teraz wybierz opcję FEAR FACTORY VIDEO w głównym Menu

RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

Dodatkowe stroje.
Ukończ grę, następnie przytrzymaj L2, aby wybrać dodatkowy strój Tiffany, Hinata, Natsu lub Kyoko

Dodatkowe kolory ciuchów.
Na ekranie wyboru postaci naciśnij ■, ▲, ●, ✕, R1, R2, L1, lub L2, aby wybrać z ośmiu różnych kolorów dla każdej postaci

Obracanie ekranu „Versus".
Podczas gdy wyświetlany jest ekran „Vs " (dysk arcade) można go obracać przy pomocy klawiszy kierunkowych (↑ ↓ ← →)

Obracanie ekranu po wygranej.
Przytrzymaj START i korzystając z pada, klawiszami kierunkowymi mozesz obracać ten ekran

UNHOLY WAR

Beta Razor:
Ukończ grę na poziomie trudności HARD przy pomocy TEKNOS Teraz będziesz mógł wybrać Beta Razor w trybie Mayhem

Super-Prana Devil:
Ukończ grę na poziomie trudności HARD przy pomocy ARCANES Teraz będziesz mógł wybrać Super-Prana Devil

Bonusowe mapy:
The Maze.
Ukończ grę na poziomie trudności NORMAL przy pomocy ARCANES Dzięki temu będziesz miał dostęp do mapy The Maze
Menhir Circle.
Ukończ grę na poziomie trudności NORMAL przy pomocy TEKNOS Dzięki temu będziesz miał dostęp do mapy Menhir Circle

KING OF FIGHTERS

Wszystkie postaci
Ukończ Asia Chapter wojownikiem Kyo na poziomie 10 Teraz na ekranie wyboru postaci podświetl Chrisa i naciśnij L1 + L2 + R1 +R2 Masz teraz dostęp także do Orochi

Na stronie 35 znajdziecie również triki i podpowiedzi do MGS!!!

ROGUE TRIP

Graj jako Alien Saucer
Wklep R1 ■ ✕, ■ L2, ● w opcji Password

Graj jako Goliath
Wpisz ▲ L1, R1, ✕, L2, L2 w opcji Password

Graj jako Nightshade
Wpisz R1, R2, L1, L1 ✕ ● w opcji Password

Graj jako Helicopter
Wpisz L1, ▲ R2, ▲, ▲ R1 w opcji Password

Dodatkowy level: Funtopia
Wpisz ✕, ●, L2, ✕ ■ L1, w opcji Password

Dodatkowy level: Gulch
Wpisz ✕, ■ ● L1, L2 ■ w opcji Password

Boss Battle 1
Wpisz ● R2, R1 ■ L1, R2 w opcji Password UWAGA!!! Ponownie wpisz ten kod po każdej walce w trybie CHALLENGE Pierwszy przeciwnik będzie normalną, losowo wybraną postacią Twój przeciwnik zamieni się po walce w Goliatha

Podwojenie podnoszonych rzeczy.
Wpisz L1, L2 ● L1, R1 ■ w opcji Password

Opancerzenie.
Wpisz R1, ▲, R1, ▲ L1 ■ w opcji Password

Niekończące się turbo.
Wpisz ■ ✕, ● ▲ R1, R2 w opcji Password

UKRYTE DEMKO DUKE NUKEM: TIME TO KILL!!!
Wpisz ■, ■, ●, ●, ▲, ▲ w opcji Password

Combo moves:
Aby uzyskać dodatkowe możliwości, podczas gry przytrzymaj ▲ i wstukaj jedną z poniższych kombinacji

Efekt.	Combo
Tarcza	↑ →, ↓, ←
Stun	→, ←, ↑
Błyskawica	← →, ↑
Strzał w tył	→ ←, ↓
Mina	← ▲, ↓
Skok	L1 + R1
Jazda na dwóch kołach (lewych)	↑, ↓, ←
Jazda na dwóch kołach (prawych)	↑, ↓, →

TRAP GUNNER

Dodatkowy level.
Na ekranie tytułowym naciśnij SELECT, SELECT, SELECT, SELECT SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT

Dodatkowe postaci.
Na ekranie tytułowym wciskaj L2, L1, ↑, ←, ↓, → ■ ✕, ● ▲ R1, R2

Dodatkowe ubrania.
Na ekranie tytułowym wciskaj
R2, R1 ▲ ● ✕, ■ →, ↓, ←, ↑ L1, L2

Zmiana pułapek.
Na ekranie tytułowym wciskaj L2, R2, L1, R1, ↑, ▲ ←, →, ■ ● ← ✕

Zmiana podkładu muzycznego.
Na ekranie tytułowym wciskaj ● R2, R1, ▲ ✕, ■ → L2 L1 ↑ ← ←

Ukryta ikona zapisywanie stanu gry.
Na ekranie tytułowym wciskaj ← L2 L1 ↑ ↓ → ■ R1(2 razy) ▲ ✕ ●

HIV

Dziehi so lloty. Bardzo dobrze, ze utwierdzacie nas ciągle w przekonaniu, iż PSX EXTREME ale składamy dla samych siebie, jako cały nakład sprzedaje się jak bułeczki. Pozdrowiam gorąco (bo za oknami bardzo zimno), szczególnie Krzysztofe Jahiela - autora komiksów, które możecie podziwiać na tych stronach.
Przy okazji... Oj, ciebobrze... kilka osób z Warszawy się na mnie pogniewało, i to dziewczyny szczególnie! Kochane, nie bierzcie sobie tych gagów do serc, a i też nie miejcie olszego za złe swoim facetom. A facetów też przepraszam, tyle że w imieniu wszystkich zgjRed.]ów - w końcu to „Uśmiech Numeru". Witka!

A teraz listy

../ | Czy słyszeliście o czymś takim jak PolyStation? Widziałem to dziwactwo w paru sklepach. Jest to taporme wyglądające szare pudło, dziwnym zbiegiem okoliczności ludzące podobne do PSX'a, choć nie dorastające mu nawet do słotu na kartę pamięci. I nazwa tak jakoś znajomo brzmi, nieprawdaż? Co to jest? Czy ktoś w ogóle na to wydaje gry? Czy macie na ten temat jakieś informacje? | |"

Aleksandra Sz., Gdynia

Otu, jasne, że tak - sam mam w domu PolyStation, nie kłuję. Jest to podróba 8-bitowego Nintendo, działa w oparciu o kartridże (czyli jak małe Nintendo) - można je hurtowo wymieniać na targach i w co bardziej większych sklepach elektron[illegible]h. Nie ma [illegible]ię co [illegible] jest t[illegible]. „małe N" tyle że w opakowaniu imitującym Sonaka. Wykonanie całej konstrukcji jest tragiczne. W komplecie mam do tego „cudeńka" 2 memo pady (oczywiście także mutujące te [illegible] PSX'a) oraz pistolet.

../ | Piszę w sprawie listu, który zamieściliście w PSX EXTREME #13, do niejakiego Krzysztofa z Warszawy | | Słuchaj kolego. To, że nie potrafisz zrobić ostatnich testów w GRAN TURISMO nie znaczy, że nie jest ona warta wystawienia maksymalnej noty! Jesteś po prostu cienasem, a ta gra nie jest dla takich barszczy jak Ty! Najlepiej kup sobie MICROMACHINES V3 i w nią sobie pogrywaj. Ale podejrzewam, że i ona będzie dla Ciebie za trudna. Najlepiej zapodaj sobie SPICE WORLD i bew się dobrze. A na drugi raz nie wciskaj mi tu kitu, że GRAN TURISMO obrzydza swoją monotonnością, bo stopę to Twoja cienarska d. | | A co Ty na to, leluszu?! | |"

SID, Zgorzelec

[illegible]ieźle. Osobiście nie mam zamiaru wtrącać się w ten „konflikt". Jeśli Krzysztof z Warszawy ma coś na swoją obronę to na [illegible]wno odpisze, jego list [illegible] drukujemy. Jeśli oczywiście nie będzie zbytnio nasączkowany wulgaryzmami.

../ | Piszę do Was, bo mam prośbę, abyście w PORADNIKU PSX EXTREME umieścili cioty do gier MORTAL KOMBAT TRILOGY i MORTAL KOMBAT 4, bo przegapiłem cioty w PSX EXTREME | | Błagam, wydrukujcie cioty do tych gier w PORADNIKU PSX EXTREME lub powtórnie w PSX EXTREME | |"

Tomek, Myślenice

Zaraz, zaraz... czegoś tu nie kapuję. Mamy ponownie „stracić" kilka stron tylko dlatego, że nasz Czytelnik (1) przegapił odpowiedni numer PSX EXTREME? Coś jest nie tak. Jeśli zatem pragniesz mieć cioty do wszystkich gier to nic prostszego jak zamówić numery archiwalne, w których znajdziesz wymarzone cioty (MORTAL KOMBAT 4 - PSX EXTREME #11/12, #13; MORTAL KOMBAT TRILOGY - PSX EXTREME #7).

../ | 1. Proszę o podanie 10 najlepszych gier na PSX'e | 2. Czy za 200 zł można kupić monitor (używany) od Amigi (kolor, stereo)? | | 3. Czy ukaże się na PSX'e gra „Commandos"? | |"

Johny Bazookatone Jr

1> Spójrz do rankingów w Hyde Parku - sam wybierz. 2> Tak, będzie stary i sponiewierany, ale jeszcze długo Ci będzie służył. Jak się dobrze zakręcisz to i stereofoniczny model dostaniesz (1084S). 3> Nie bynajmniej mnie nic na ten temat nie wiadomo, ale na Twoim miejscu bym się nawet nie łudził (za mało pamięci operacyjnej).

../ | Czy na PSX'a ukaże się gra Mission Impossible? | |"

Rafał, Szczecin

Nie. Gra Mission Impossible ukazała się na N64 w wersji exclusive, czyli na razie się ukazać na żadną inną platformę. Jednak czasami to obejście bywa łamane - np. gra WIPEOUT 2097 została wydana na PSX'a w wersji exclusive, a jednak ukazała się na N64.

../ | Wiele razy rozkręcałem moją maszynę (model SCPH-5502) ale jest pewne miejsce, w które boję się zajrzeć. Chodzi mi o to, że na płycie głównej znajduje się metalowa płyta. Nie wiem, co jest pod nią, ale boję się ją zdjąć. Wygląda na to, że jest lutowana. Czy wolno ją zdjąć? | | Mam TK3. W jakim formacie jest zapisana muzyka występująca w grze? Chciałbym ją sobie przegrać na kasetę | |"

XXL, Piła

Po pierwsze, nie powinieneś tego robić, bo pewnego pięknego dnia możesz się zdziwić, jeśli Twój Sonak odmówi posłuszeństwa. Ale nie mogę Ci tego zabronić, zatem spieszę z wyjaśnieniami. Te „metalowa płyta" to trwałek. Ekran pełni funkcję ochronną. Zabezpiecza układy na płycie (jest uziemiony) przed wpływem obcych pól elektromagnetycznych (dlatego też, że w drugą stronę, a raczej przede wszystkim w drugą stronę). Pod ekranem znajduje się jak zauważyłeś płyta główna, czyli cała elektronika dzięki której Sonak działa, i to jak! Ekran nie jest przylutowany | | Nie rozumiem Twojego pytania. Przecież podpinając konsolę do wieży nie ma znaczenia w jakim formacie zapisana jest muzyka. Standardowa Twoja konsola wyposażona jest w odpowiednie okablowanie - chyba że wpinasz do wieży i zgrywasz muzykę jak leci.

../ | W związku z tym, że od niedawna mam konsolę SONY PlayStation, również od niedawna zainteresował mnie Wasz miesięcznik. Dlatego chciałbym zamówić numery archiwalne PSX EXTREME | | ponieważ mam wiele gier opisanych w poprzednich numerach, do których nie mam dostępu. Bardzo proszę o ich przesłanie począwszy od nr 1/96 i o przysyłanie kolejnych na bieżąco. Kwotę należną za całoroczną prenumeratę uiścilibym przy odbiorze archiwaliów | | Dziękuję i pozdrawiam | |"

Piotrek, Wałbrzych

Piotrze procedura wymaga tego, abyś najpierw przysłał do nas odpowiednio wypełniony blankiet prenumeraty. Dopiero wtedy odpowiednia komórka, odpowiedzialna za wysyłanie numerów archiwalnych i prenumeraty zajmie się Twoim przypadkiem. Przy okazji pozdrawiam Twoją mamę.

../ | Co jest z grą X-FILES? Na PC już dawno została wydana | | Czy MGS w wersji amerykańskiej jest gorszy od w japońskiej? | |"

Hardcore'owiec, Katowice

A na PSX-a jeszcze nie została wydana. Nie wiadomo, kiedy zostanie wydana, ale prawdopodobnie jeszcze w tym roku | | A dlaczego by miał być gorszy? Jest taki sam, a nawet lepszy - wszystko można zakumać, jeśli oczywiście zczaja się i angielski - Psycho Mantis rozwala tekstami.

../ | Czy do gry WORLD CUP '98 są jakieś triki? Jeśli tak, to proszę o podanie choćby jednego | | Czy FINAL FANTASY 7 jest naprawdę tak dobrą grą, czy lepiej czekać na „dziemkę"? | |"

Łukasz, Zakopane

Oczywiście, że są. Znajdziesz je w którymś z archiwalnych numerów PSX EXTREME lub w PORADNIKU PSX EXTREME | | Góralu czy Ci nie żal? FINAL FANTASY 7 to wspaniała gra, ne pewno nie muszę Cię do niej przekonywać. „Ósemka" szybko się nie ukaże, bynajmniej w wersji PAL, zatem możesz śmiało uderzać do sklepu, co by zakup odpowiednio uczynić.

../ | Do Norby'ego. Czy nie wiesz, że Commodore i Amiga to jest to samo? | |"

Elka, Bielsko-Biała

Pozwolę sobie zostać tymczasowym impresano Norby'ego, odpowiadając na Twój zarzut za niego. Commodore i Amiga to nie to samo, a jedynie ta sama firma wyprodukowała te komputery. Pisząc Commodora Norby miał na myśli wyekspanego C-64.

../ | Czy będzie można Was zastać na jakiejś imprezie związanej z grami? Bardzo chciałbym spotkać swoich Guru (Hi Kali! Hi Mutti!) | | Kto z Was grał najdłużej bez przerwy? Jak długo? | | Czy ktoś z Was próbował podłączyć się do konsoli? | |"

Siwy, Stargard Szczeciński

Tak, będziemy na imprezie we Wrocławiu - I Ogólnopolskim Turnieju TEKKEN 3 (jeszcze te słowa 26.10.1998). W tej chwili nie znam dokładnej składu naszej ekipy, ale na pewno znajdziesz tam kilku zgjRed.ków PSX EXTREME | | Nie wiem jak inni, ale ja spędzam przed konsolą najwięcej 20 godzin non stop | | Wszyscy zgjRed.zi wyglądają jak podłączeni do konsoli, także tak się zachowują.

../ | Chcemy napisać, że nic nie mamy przeciwko takim gierkom, jak SPYRO THE DRAGON, ale to gra dla dzieci z 'Domowego Przedszkola', a nie dla takich starych koni jak My. HIV oceniając tę gierkę był chyba na chacu, a pozostali po kilku browcach. Grafika jest cool, ale to nie takie rajcujące jak THRILL KILL | |"

Kali i Baca, Szczytno

Te dobrze, że nic nie macie przeciwko takim gromi. SPYRO THE DRAGON to rzeczywiście gra przeznaczona dla młodszych użytkowników PSX'a, ale to wcale nie oznacza, że nie zasługuje na taką ocenę, jaką jej zafundowałem. Domniemam, że nie grałeś zbyt długo w STD oceniając ją niesłusznie na podstawie wrażeń odniesionych po przyciupan u na pierwszym świecie. Fakt, wygląda on niespecjalnie, ale zapewniam, że kolejne światy są przecudowne, że nie wspomnę o „lotnych premiach". Dochodzi do tego również motyw trudności STD - nie jest już wcale tak łatwo w piątym świecie, aby dzieci z 'Domowego Przedszkola' sobie mogły z nią poradzić. Co do THRILL KILL, to rzeczywiście jest to super jatka, ale trafiająca do nieco innego grona użytkowników.

../ | HIV, czy nie wkurza Cię fakt, że ciągle jesteś nazywany kretynem? | | Ile zgjRed.ów masz lat? | |"

Koro, Bielsko-Biała

Przynajmniej nikt mi nie zarzuci, że jestem normalny | | Wszystko się wyjaśni za miesiąc. Czekaj, Koro cierpliwie.

../ | Czy kompakty mocno porysowane, ale działające, nie zniszczą konsoli? | |"

Adrian, Wołsztyn

Nie, jedynym sklepaniem może być ich kiepska praca, tzn. mogą się przyciąć, ale czytnik na tym na pewno nie ucierpi.
TIPS: Możesz sobie kupić specjalną maszynę czyszczącą kompakty (poleruje je), kosztuje to całe ok. 50 zł.

Zachowano oryginalną pisownię.

../ | Redagi PSX EXTREME! Jestem posiadaczem N64 i jestem dumny z mojej konsoli. Wkurza mnie sytuacja na rynku (giełda to też rynek, nie?). Plugastwo o nazwie Playstation zalało Polskę jak lipcowe powodzi. Jest tego jedna przyczyna. Ktoś krzyknie „gry",

e ja odkrzyknę , zamknij się, idioto' Owszem gry ale podróbki robione przez piratów Każdy nintendowiec chodzi dumny z podniesioną głową, gdyż on nie kupuje podróbek, tylko każda jego gra jest oryginałem, który wyszedł spod gły marki Nintendo Według mnie Sony specjalnie dało czytnik na kompakty gdyż przewidział on że pracą zrobią podróby, tym samym podwyższając popularność konsoli (bubla, nie konsoli) Doszło do tego że mój najlepszy kolaga wymienił N64 na SONY!!? SONY w ogóle ma lipną politykę - „Wydajemy wszystko jak leci nawet największe śmieci, może ktoś znajdzie coś dla siebie' A, wy wzory wszystkich (prawie) graczy jeszcze popieracie ten rynek. Czyż nie krócej jest napisać pod opisem nowego Joya „od kolesia z giełdy' Nie wierzę że macie tyle wtyczek w Japonii, które przywożą wam gry Przecież wszyscy wiedzą że bierzecie je z giełdy Na dodatek nie umiecie pisać recenzji, a wasze poczucie humoru jest głębokie jak kibel Idźcie w Polsce zbierać ziemniaki Po za tym gry na PSX są takie płytkie (wyjątek Tenchu, Metal Gear) że są aż śmieszne - grafiście w „SOL OIVIDE' ! ! PS Czemu nikt nie zrobi symulatora pracownika komputerowego? ! !

Agent 00 James Bond

Korzystając ze swojego stanowiska powinienem kompetentnie olać ten list, ale postanowiłem go opublikować. Autor tego listu to rzeczywiście kompletne 00 o czym może świadczyć choćby fakt, że nawet nie wie pod jakim kryptonimem działa agent James Bond (dla przypomnienia 007), że nie wspomnę o braku odwagi naszego bezpiekiego oszczerzy, żeby podpisać się chociażby imieniem. Krótki komentarz do Twojego listu gratuluję gustu i dobrej wyobraźni. Sol Divide to totalna kicha a poza tym - to piracki cert bo ta gra nie ukazała się poza granicami Japonii. A że nam nie wierzysz w to i tamto, to nas to nie wzrusza.

Osoby wchodzące w skład Związku Łamaczy Praw Autorskich, w składzie Yalu Demon Rodman Vasquez, Bułe proszą o podesłanie do naszego wglądu kopii dokumentów uwierzytelniających zarejestrowanie w/w związku. Jeśli owe dokumenty dostaniemy to i treść Waszego obwieszczenia wydrukujemy ;^)

Ogłoszenia Drobne

Sprzedam 2 joypady (oryginalne SONY - 00 zł/szt) oryginalne gry NIGHT MARE CREATURES C&C RED ALERT (Sowiec) FIFA 96 LEMMINGS 3D Tel (0-60) 212-72-82, Tomasz

Kupię angielskie wersje gier (tylko oryginalne) VIGILANTE 8 FORSAKEN DUKE NUKEM 3D GTA TEKKEN 2 TEKKEN 3 SOUL BLADE MORTAL KOMBAT 4 GRAN TURISMO COLIN MCRAE RALLY WIPEOUT 2097, ISS PRO 98 RESIDENT EVIL 1 i 2 TOMB RAIDER 1 i 2 C&C RED ALERT FF7 UFO 1 i 2 PANZER GENERAL 1 2 Oferty tel (022) 788-58-74 (po godz 19 00) ceny do 120 zł!

Sprzedam joypad Barracuda za 100 zł Adam Hajduk, ul Oborowa 61/83 01-418 Warszawa

Wymienię grę WIPEOUT na AIR COMBAT FIGHTING FORCE lub TEKKEN 2 ewentualnie sprzedam za 80 zł Piotrek K[illegible]k, ul W Niedźwiedzicy 23/5 44-117 Gliwice

Sprzedam PORSCHE i H[illegible]NGE (50 zł) WING [illegible]MMAN[illegible] (50 zł) i LOST WORLD JURASSIC PARK (100 zł) Radosław Paradowski ul Kościuszki 2a/5 87-200 Wąbrzeźno

Sprzedam grę CROC za 150 zł Sebastian Bakuła ul Lipperta 3a/12 12 100 Szczytno

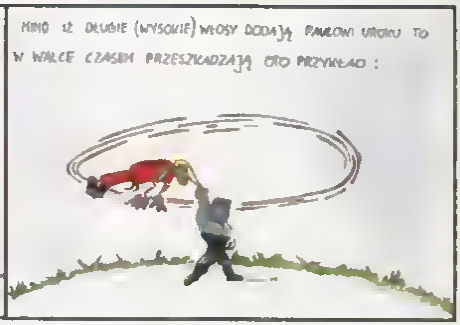
Sprzedam oryginalny nowy joypad do PlayStation (70 zł) oraz gry FF7 (100 zł) i WARCRAFT 2 (50 zł) Maciej Szczekała ul Strz Bytomskich 18 44-200 Rybnik

Ogłoszenia Drobne

"PSX EXTREME W AKCJI"

rys. Krzysztof Jakiel

K Ą C I K



Cześć, zabijacy!
Coś się ruszyło w 'Kąciku TK3' Odnotowaliśmy wzmożony ruch. Eh, szkoda tylko, że miejsca nie ma na zamieszczanie wszystkich materiałów. W przyszłym miesiącu może uda się wygospodarować ten dział 2 strony, ale niczego nie obiecuję.

W poprzednim wydaniu Kącika TK3 napisałem, że na targach ECTS pojawiła się siostra legendarnego Bruce'a Lee. W związku z tą informacją dostaliśmy wiele listów z zapytaniem, o co chodzi, gdyż niezależne źródła podają iż znajdowała się tam nie jego siostra a córka. To fakt! Przyznaję się zatem do tego błędu, jednocześnie przepraszając mocno (tak to jest, jak człowiek wpada z przepracowania w „głupawkę")

Uwaga! Począwszy od przyszłego numeru PSX EXTREME, 'Kącik TK3' będzie prowadzony przez Muttiego. Skończył on już publikowanie ciosów do TK3, więc jest „bezrobotny" A przecież w zanadrzu ma jeszcze wiele sztuczek, która gdzieś indziej, jak nie w tym Kąciku by mógł przedstawiać?! Przy okazji, zna się facet o niebo lepiej na TK, niż ja. No, to powodzenia życzę! C Ul

TEKKENOWY KONKURS!

Mam zaszczyt ogłosić Konkurs Tekkenowy, którego celem jest wyłonienie najlepszego zawodnika Survival Mode w TEKKEN 3 w Polsce. Nagrodą jest znajdujący się na zdjęciach obok unikalny zestaw TK3 wraz z tonami zwycięzca otrzyma płytę kompaktową TK2 (materiały tekstowe, zdjęcia itp.) oraz dodatkowe gadżety.

Zasady konkursu
Konkurs Tekkenowy jest ściśle powiązany z wieloma wynikami, które nadsyłacie do 'Mistrz Survival Mode'. Przez kolejnych 6 miesięcy [illegible] na Wasze wyniki. Osoba, która natrzaska najwięcej walk [illegible] zostanie nagrodzona. Wyników konkursu należy się spodziewać w PSX EXTREME #21. Także Mistrz każdego miesiąca będzie nagradzany. Pamiętajcie, że ten zestaw jest unikalny, limitowany - na całym świecie znajduje się niezbyt dużo takich cudeniek dla kolekcjonera lub maniaka stanowi on nie lada gratkę. Do dzieła!!!

Tańczące Edki

(potrzebni są dwaj zawodnicy)

Uruchomcie Practice Mode, wybierzcie dwóch jeźdźców. Opcję Training. Dummy ustawcie na Controller - teraz obydwaj Edkowie mogą kontrolować postaci. P1 stoi po lewej stronie, a P2 po prawej. Ruchy postaci penumerowałem w taki sposób, że gdy P1 wykonuje ruch nr 1, to P2 wykonuje swój ruch nr 1. Ważne jest [illegible] zgranie się obydwu Edków i wciskanie w odpowiednim tempie swoich kombinacji - nie możecie się za nadto trafić.

P1
1 p+4
2 kuca
3 l+4,3,1,4
4 kuca, podskok, kuca
5 3~4 (od razu po tym ciosie przetuluj się w przód)

P2
1 d+3
2 p+4
3 kuca, podskok, kuca
4 p+4,3,1,4
5 l, l+4

Po ciosach nr 3, P2 stoi po lewej stronie, a P1 po prawej.

a nieblokowalny (trzeba tak wymierzyć, aby nie trafić nam P1)

6 kiedy P2 wykonuje nieblokowalny, poczekaj aż jego Eddy zrobi automatyczne krok w tył - to czas na Twoją kombinację d, d/p+4,4,4,4,4

7 Kiedy P1 zrobi pierwsze kopnięcie d/f, d+4, to zaraz po nim wyprowadź swoje d/f, d+4,4,4,4,4 (musicie kopać na przemian)

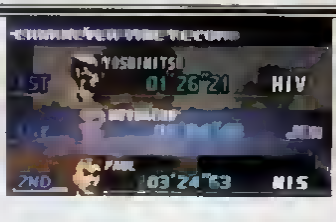
Master Pablo

Od zgredów Red Kap Mastermana Pablo serdecznie dziękujemy za nadesłanie 'Tańczących Edków'. A Was, Czytelnicy - zapewniamy, że kombinacje działają poprawnie - sami je sprawdzaliśmy.

MISTRZ SURVIVAL I TIME ATTACK MODE

No, widzę, że fakt, iż nieco wjechałem Wam ostatnio na ambicję zaowocował kilkoma niezłymi wynikami. A jednak na coś Was stać. To dobrze.

Uwaga! Zmieniamy nieco zasady umieszczania najlepszych wyników w dziale 'Mistrz Survival i Time Attack Mode'. Począwszy od bieżącego numeru, nie bierzemy pod uwagę najlepszych wyników tych samych postaci. Znaczy to, że w 'Survival' może się znaleźć tylko jeden np. Heihachi. Czyli jeśli ktoś wyśle np. 200 rund Heihkiem, ktoś inny Leiem 150, a jeszcze ktoś inny Heihkiem 199, to Heihek-199 nie wchodzi na listę. Wejdzie jednak na nią Lei na drugie miejsce. Chyba rozumiecie nasze intencje, hę? Chodzi o to, aby nie królowała na liście tylko jedna postać (pewnikiem właśnie Heihek). To samo tyczy się 'Mistrz Time Attack' - tylko jeden Yoshimitsu może się znajdować na liście (czy można go pobić jakąś inną postacią?) Ahaa, wiele niezłych wyników zostało zdyskwalifikowanych ze względu na kiepską jakość zdjęć, sorry, ale musicie pamiętać o wyłączaniu lampy błyskowej. A i za dnia najlepiej zdjęcia robić. Pamiętajcie, że już nie chodzi o samą ideę chwalenia się najlepszych wyników na ogólnodostępnej strefie czeka nagroda, o której mowa powyżej.



Survival Mode:

1 SER - Grzegorz Serówka, Ujście (115)
2 WOJ - Wojciech Wieluński, Katowice (96)
3 JON - Rafał Stec, Bielsko-Biała (39)

Time Attack Mode

1 HIV/PSX EXTREME (01'26"21)
2 JEN - Andrzej Szefer, Tczew (02'34"40)
3 MIS - Adam Tomaszewski, D. Górnicza (03'24"63)

nowe KARTY PAMIĘCI

Kilka miesięcy temu (w PSX EXTREME #9) testowałem różne karty pamięci do PlayStation dostępne na rynku. W międzyczasie pojawiło się jednak kilka nowych rodzajów kart, dlatego postanowiłem wrócić do tego tematu. Nad kwestią "kupić - nie kupić?" nie ma tutaj sensu się dłużej rozwodzić, bo chyba każdy użytkownik PSX sam szybko dojdzie do wniosku, że zakup tego urządzenia jest mu nieodzowny. Nadal jednak pozostaje kwestia jaką kartę kupić.

Jak pamiętacie z poprzedniego artykułu na ten temat, na rynku istnieją podział na standardowe karty 15-blokowe oraz karty o poszerzonej pojemności. Te pierwsze należą do najbezpieczniejszych (ryzyko utraty danych jest tutaj znikome), natomiast karty o większej pojemności narażone są już na większe niebezpieczeństwo. Wiąże się to z zastosowaniem w tego typu kartach kompresji danych powiązanych ze zmianą banków pamięci. Nie będę się na ten temat ponownie rozpisywał, a wszystkich zainteresowanych odsyłam do lektury poprzedniego artykułu na ten temat.

Najpopularniejsze są oczywiście karty 15-blokowe. Są to karty dobre i sprawdzające się w każdych warunkach. Mamy tutaj do wyboru zarówno produkt firmy SONY, jak i inne, które nie różnią się jednak zbytnio (oprócz ceny) od siebie. Ale co zrobić, gdy standardowe 15 bloków już nie wystarcza? Wtedy możemy pomyśleć nad zakupem większej karty pamięci. Ostatnimi czasy pojawiło się na rynku kilka nowych, ciekawych modeli, które teraz pokrótce postaram się dla Was opisać.

PRZYDATNOŚĆ ★★★★★

MEMORY CARD 2X (SV-112) firmy PERFORMANCE

Jest to karta o pojemności 30 bloków, czyli wielkości dwóch zwykłych kart pamięci. Jednak, co najważniejsze, pojemność tej karty została powiększona fizycznie do 256K, a nie przy użyciu kompresji danych, jak to ma miejsce w innych kartach tego typu. Rozwiązanie takie gwarantuje nam bezpieczeństwo przechowania danych porównywalne z kartą 15-blokową. Muszę się przyznać, że właśnie na taki produkt długo czekałem i z czystym sumieniem mogę polecić go wszystkim Czytelnikom. Na karcie umieszczony jest przycisk, którym zmieniamy banki karty. Ich zmiana dokonuje się błyskawicznie, co sygnalizowane jest odpowiednim kolorem świecącej diody (żółta i zielona). Na obu bankach pamięci możemy zapisać bezproblemowo po 15 stanów z gier. Sama karta jest szarego koloru i bardzo estetycznie się prezentuje. Do urządzenia dołączona jest dokładna instrukcja obsługi (także w języku polskim!), a całość podczas testów sprawowała się znakomicie. Jest to w chwili obecnej najlepsza alternatywa dla standardowej karty 15-blokowej.

WERDYKT ★★★★★

Za udostępnienie tej karty do testów [illegible], ul. Kasakowskiego [illegible]

8 MB MEMORY CARD firmy BUSHIDO

Ta karta posiada 120 bloków, co daje nam równowartość 8 standardowych kart pamięci. I tutaj jednak przypadku zmiana banków pamięci karty dokonywana jest standardowo, [illegible] zawsze tylko jedna partycja (15 bloków), podczas gdy pozostałe ulegają [illegible] banków pamięci dane zostają skomprosowane, a w ich miejsce pojawiają [illegible] z ryzykiem utraty niektórych danych, szczególnie przy nieprawidłowym obchodzeniu się z [illegible] jednak jak na razie najbardziej ekonomiczne rozwiązanie. Produkt firmy BUSHIDO należy tutaj do lepszych w swoim rodzaju i bardzo przypomina opisywaną w poprzednim artykule na ten temat kartę pamięci firmy MICROBOSS. Karta ta ma podobny kształt, także wykonana jest z przeźroczystego plastiku i tak samo się ją obsługuje. Chcąc zmienić bank pamięci musimy tyle razy wcisnąć przycisk, jaki numer ma poszukiwana partycja. O stanie pracy karty informują nas diody umieszczone na jej obudowie. Karta ta może długo i bezpiecznie służyć - pod warunkiem przestrzegania pewnych reguł. Nie można wkładać/wyjmować karty podczas pracy konsoli, przed pierwszym użyciem trzeba ją dokładnie sformatować i nie kombinować zbytnio przy zmianach partycji. Ze swojej strony polecam także zakup drugiej, standardowej karty na archiwizację najważniejszych danych, gdyż ryzyko ich utraty na kartach kompresowanych zawsze istnieje.

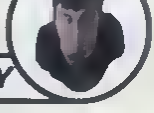
WERDYKT ★★★★☆

Za udostępnienie tej karty do testów dziękujemy firmie Bushido z Warszawy, ul. Smulikowskiego 4B/4, tel. (0-22) 826-33-11

72 MB MEMORY CARD (PSMC 72)

Wyobrażacie sobie 1080 bloków na jednej karcie pamięci? Aby się w tym wszystkim połapać, to już nawet notesik Kalego nie wystarcza. Karta ta przeraziła mnie z początku swoim rozmiarem, po chwili wahania zdecydowałem się jednak na jej instalację w konsoli i wbrew pozorom wszystko zaczęło hulać bardzo ładnie. Najpierw oczywiście formatowanie, a potem do dzieła. Ten ogromny Memory Card siedział w mojej konsoli ponad 2 miesiące i ani razu nie zaszwankował! Już sam ten fakt zasługuje na słowa podziwu. Karta wykonana jest bardzo ładnie, ma szary kolor i estetyczny wyświetlacz. Wyboru partycji dokonuje się z joypada, a przeskakiwania między jednym bankiem pamięci a drugim trwa dosyć szybko. Z początku chciałem tej karcie wystawić jeszcze wyższą ocenę, po chwili jednak troszkę się zreflektowałem. Po co komuś na karcie 1080 zapisów? Ile trzeba mieć gier, aby to wszystko zapełnić. W związku z tym zdecydowałem się na zmniejszenie oceny końcowej. Przerost formy nad treścią. Jest to produkt bardzo dobry solidny, szkoda jednak kasy na trzymanie tylu pustych bloków. A jak coś się sypnie na 60 partycji? Tak daleko to nawet je jeszcze nie doszedłem.

WERDYKT ★★★☆☆

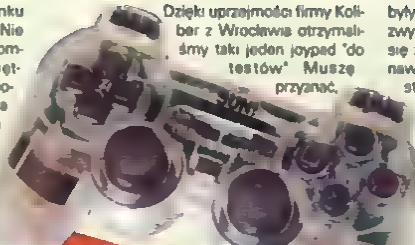


NORBY

Za udostępnienie tej karty do testów dziękujemy firmie Kalibar z Wrocławia, ul. Piłsudskiego 74, tel. (0-071) 59-08-06.

joypad
DOUBLE SHOCK

Jak nam ostatnio doniesiono, na rynku pojawiły się podróbki Dual Shocka. Nie mówię tutaj o oryginalnych joypadach kompatybilnych z tym urządzeniem, a o wstrętnych imitacjach, które wyglądają bardzo podobnie, tylko ich jakość pracy pozostawia wiele do życzenia. Pół biedy, kiedy są one jeszcze inaczej oznaczone - wtedy większość z kupujących będzie w stanie je odróżnić od oryginalnego joypada i zastanowić się dłużej nad ich zakupem. Doszły mnie jednak słuchy, że pojawiły się także nędzne podróbki tego pada oznakowane jako produkty firmy SONY. Podobnie było już z normalnymi joypadami. Są to produkty o mizernej jakości często bardzo wadliwe grożące nawet uszkodzeniem konsoli.



Dzięki uprzejmości firmy Kolber z Wrocławia otrzymaliśmy taki jeden joypad "do testów". Muszę przyznać, że na początku nie wydawał się [illegible] wet taki zły. Największym kamieniem były gałki analogowe, które nie dość, że wykonane z gorszego plastiku, to jeszcze często się blokowały. Przez pierwsze dwa dni joypad nawet działał. Co więcej, wibracje były silniejsze niż w zwykłym padzie. Już się zacząłem zastanawiać, dlaczego w standardowych padach nie może być tak silnych wibracji, kiedy na trzeci dzień wszystko siadło! Teraz już było jasne, konstrukcja konsoli pozwala na bezpieczną obsługę tylko urządzeń z odpowiednio dobranymi parametrami. I co z tego, że joypad ten jest tańszy o kilka złotych od oryginalnego pada, ze silnej drży i podobnie się na nim gra, kiedy po kilku dniach konstrukcja siada i możemy już tylko wyrzucić ją do kosza. W związku z tym uważajcie aby się nie nacąć.

PRZYDATNOŚĆ ★☆☆☆☆

WERDYKT ☆☆☆☆☆

Ze ostrzeżenie dziękujemy firmie Kolber z Wrocławia ul. Piłsudskiego 74, tel. (0-601) 58-66-86

joystick analogowy
PS FLIGHT FORCE PRO

Wprawdzie nie marzyłem nigdy, aby [illegible] stać pilotem, ale w symulatory lotnicze pograć sobie bardzo lubię i ucieszyłem się [illegible] myśl przetestowania tego zestawu, którego producentem jest [illegible]. Na pierwszy rzut oka [illegible] dzo ciekawie. Tym przyjemniej [illegible] przyszykowałem [illegible] 2 - mój ulubiony symulator [illegible] odpaliłem maszynę [illegible] grać.

PS FLIGHT FORCE PRO jest urządzeniem niezwykle rozbudowanym i dość skomplikowanym, przez co sama konfigurscja tego kontrolera zajęła mi 10 minut. Całość ma [illegible] ledne, ergonomiczne [illegible] na kształty i skierowane [illegible] ds ale [illegible] s [illegible] dwóch części oddzielone [illegible] m [illegible] netki [illegible] d [illegible] kontroli siły ciągu oraz typowego joysticka. Obie części posiadają duże, dobre jakościowo przyciski, dzięki czemu można łatwo i dosyć trwale zamocować je na stole. Kontroler ten posiada 15 programowalnych przycisków i może pracować w 4 trybach pracy.

PRZYDATNOŚĆ ★★☆☆☆

I już w tym momencie dostrzegłem pierwszą niedogodność. Tryby pracy zmienia się przyciskami umieszczonymi na górnej części manetki do kontroli siły ciągu. Są one jednak zbyt łatwo dostępne i podczas gry nie raz zdarzało mi się niechcący zmienić tryb, co zazwyczaj kończyło się napisem GAME OVER na ekranie. [illegible] ke lepiej pomyślano [illegible] boku, w słabiej dostępnym [illegible] korzysta się z tego przycisku [illegible] często.

Co do samych trybów to [illegible] ności do wyboru trzy [illegible] tryb (w tym [illegible] firmy NAMCO, [illegible] dardowy tryb Digital (gałki emulują wtedy zwykły joypad). W ACE COMBAT 2 najlepiej zagrać w standardowym trybie Analog. Joystick ten jest wtedy kompatybilny z produktem firmy SONY, który testowaliśmy już w PSX EXTREME #8. Oprócz tego nie zapomniano także o opcji Auto-Fire.

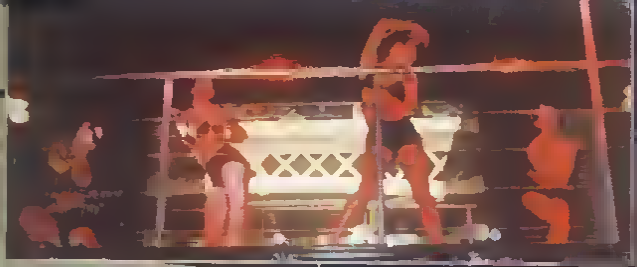
Rozpocząłem zabawę i muszę przyznać, że z początku nie za bardzo mi to wychodziło. Grało się trudno, długo nie mogłem się połapać co i jak zrobić. Już kiedyś stwierdziłem, że nie nadawałbym się na zawodowego pilota, teraz ponownie musiałem to przyznać. Regulacja jednej ręki mocy silników i jednoczesnie drugą kierunku lotu wymaga bardzo dobrej koordynacji ruchów, dużego skupienia i praktyki. Po jakimś czasie zacząłem się w tym wszystkim troszkę lepiej orientować (pomogło tutaj odpowiednie zaprogramowanie przycisków do potrzeb własnych), ale daleko mi jeszcze do perfekcji.

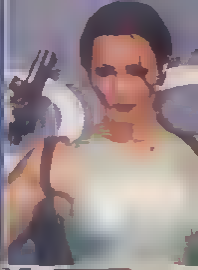
WERDYKT ★★★★☆

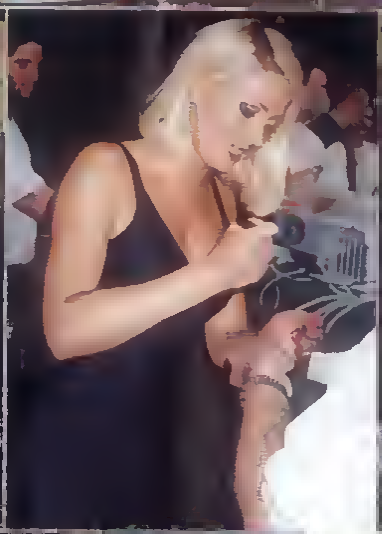
Muszę przyznać, że jest to całkiem niezłe urządzenie, ale przeznaczone raczej dla wąskiego grona Greczy, co zmniejsza jego ocenę końcową. Jeśli ktoś czuje żyłkę pilota, to polecam, pozostałym Graczom radziłbym pomyśleć nad zakupem kierownicy czy pistoletu, bo zakładam, że każdy z Was posiada już Dual Shocka, którego zakup jest obecnie obowiązkowy i nie ulega to żadnej dyskusji.

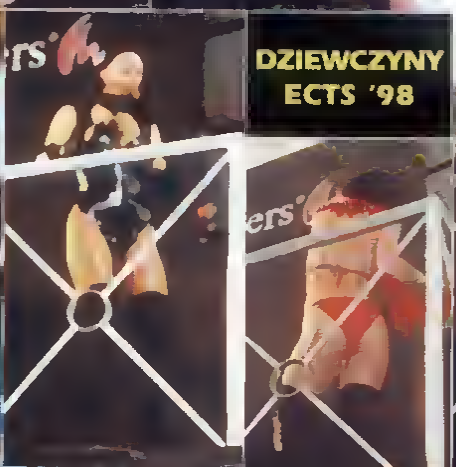
NORBY

Ze udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Kolber z Wrocławia ul. Piłsudskiego 74, tel. (0-601) 58-66-86.








DZIEWCZYNY
ECTS '98